REVISTA LATINOAMERICANA DE ESTUDIOS SOBRE LA HISTORIETA

no. 26 - vol. 7 - junio 2007

REVISTA LATINOAMERICANA DE ESTUDIOS SOBRE LA HISTORIETA

Dirección, redacción y administración
Calle 11 # 160 e/ K y L - Vedado
La Habana (Cuba)
tel.: (537) 832 75 81-3 - fax: (537) 832 22 33
e-mail: edpablo@eventos.cip.cu
revista@mogno.com

Directora general
Irma Armas Fonseca

Directores culturales
Dario Mogno, Manuel Pérez Alfaro

Redacción
Gladys Armas Sánchez
Samuel Paz Zaldívar

Diseño
Tony Gómez

Ilustración de cubierta
118 personajes de
Héctor Germán Oesterheld

La **Revista latinoamericana de estudios sobre la historieta** es el órgano oficial del **Observatorio permanente sobre la historieta latinoamericana**. Su periodicidad es trimestral: sale el 15 de marzo, el 15 de junio, el 15 de septiembre y el 15 de diciembre de cada año. El precio de cada ejemplar es de 10 $MN en Cuba, de 3 US$ en los demás países. La suscripción anual individual cuesta 40 $MN para el envío en Cuba, 12 US$ para el envío a los demás países. La suscripción anual para las instituciones cuesta 20 US$ sea en Cuba sea en los demás países.

©2007 Revista latinoamericana de estudios sobre la historieta / Observatorio permanente sobre la historieta latinoamericana.

© Las ilustraciones que aparecen en este número son propiedad de sus autores.

Fotomecánica e impresión: Departamento técnico de la Editorial Pablo de la Torriente.

ISSN: 1683-254X

Pablo de la Torriente
Editorial

Índice

AUTORES

Andrés Ferreiro, Fernando García, Hernán Ostuni, Luis Rosales, Rodríguez Van Rousselt
H.G. Oesterheld: maestro de los sueños (9)
Los personajes **45**

H.G. Oesterheld: maestro de los sueños
9

Los personajes

Andrés Ferreiro, Fernando García, Hernán Ostuni, Luis Rosales, Rodríguez Van Rousselt
Investigadores, Bañadera del Cómic, Buenos Aires, Argentina

Resumen
Con la presentación de las series realizadas por HGO a lo largo de su vida exponemos punto final al amplio ensayo publicado por entregas en los nos. 15 y 17-23.

Abstract
The wide article published by instalment in the issues 15 and 17-23 finishes with the presentation of the series carried out by HGO throughout his life.

Esta última entrega está dedicada a la presentación de las series realizadas por HGO a lo largo de su vida. Desearíamos asegurar que hemos expuesto la totalidad de lo publicado durante veinticinco años de profusa producción: pero resulta prácticamente imposible: es tan vasta su obra que estamos convencidos de la posibilidad de que algo haya quedado sin registrar, solo por desconocimiento.

Hemos tenido acceso –gracias a la amabilidad de su familia– a un copioso archivo de guiones: algunos reconocibles como publicados, otros que quizás hayan sido editados en publicaciones ignotas, de poco tiraje o quedado inéditos, inmersos en proyectos que no lograron concretarse.

No se consideran las obras unitarias ni las adaptaciones. Se excluyen las series comenzadas por otros guionistas y continuadas por Oesterheld, exceptuándose cuatro casos: «Chas Erikson», en *Dragón Blanco*, firmada inicialmente por Matt Flower (¿seudónimo de HGO?) y «Santos Bravo», «Crónicas del tiempo y del espacio» y «Sea Ud. detective», aparecidas en las revistas de su Editorial Frontera, donde el primer episodio tuvo el guión de su hermano Jorge (Jorge Mora), pero la producción es prácticamente simultánea con los de HGO, por lo que cabe entonces la posibilidad de que la creación sea suya.

Las pautas que se han tomado para considerar la inclusión de una historieta como serie son las siguientes:

1. Casos concretos, con varios episodios publicados y presentados formalmente como series: «Bull Rockett», «Sargento Kirk», «Mort Cinder».

2. Casos no titulados con nombres de personajes y que formalmente po-

drían considerarse historietas unitarias, pero que el formato de entregas sucesivas y con personajes fijos, los asimilan al punto anterior: «Dos entre la gente», «Guerra de los antartes», «Rumbo a las estrellas». (Se excluyen los casos en que las entregas son de dos o tres números/revista, tomándose estas producciones como unitarias fragmentadas).

3. Casos en que las historietas, sin tener un personaje fijo, tienen como común denominador título y/o tema: «Patria vieja», «Cuentos de la ciudad grande».

4. Casos en que se cumplen, alternativamente los puntos primero y tercero: «Ernie Pike».

5. Casos en que el personaje central aparece en la trama del episodio sin dar título a la historieta, publicada formalmente como unitaria: algunos episodios de «Ernie Pike».

6. Casos de personajes que dan título a la historieta y que teniendo solamente un episodio publicado pueda apreciarse la posibilidad o intención de continuidad: «Richard Long». (Se descartan como series aquellas historietas cuyo personaje central no cumple la condición antedicha: «Lobo Conrad», que resulta muerto en el primer y único episodio).

En cuanto a la presentación en sí, utilizamos dos formatos: uno, más destacado, para las que consideramos series principales –materia opinable, aunque creemos que en la mayoría de los casos se compartirá la elección de las mismas–; otro para el resto, con la presentación gráfica del rostro del personaje principal.

El orden de aparición es alfabético, con la salvedad de ser realizado en dos bloques: uno con los personajes elegidos como principales y otro con el resto.

Amapola negra

El avión bombardero B17 de la U.S.A.F. conocido como «fortaleza volante», ocupó gran parte de su participación en la segunda guerra mundial sobrevolando cielos de Europa. Estas enormes aeronaves contaban con una tripulación de nueve hombres, dispuestos en posiciones de piloto, copiloto, navegante, radarista, bombardero, mecánico y tres artilleros: uno de cola y dos en las torrecillas superior e inferior. Durante el conflicto, los tripulantes gozaban del beneficio de no quedar afectados por los bombardeos una vez cumplida la 25ª misión, que no era el caso de la nave bautizada «Black Poppy» (Amapola negra), que solo alcanza a intervenir en doce: al regreso de esa misión a su base, herida de muerte, acaba por estrellarse en tierra, y perecen todos sus ocupantes. Un corresponsal de guerra –Ernie Pike– había concertado un reportaje con la tripulación al regreso de la misión.

A través de las quince entregas desa-

rrolladas desde el no. 15 de *Hora Cero* –julio 1958– se hace notable la tremenda actividad de la guerra aérea con encarnizados combates en los cielos europeos y el desesperante fuego de las baterías de defensa de los objetivos que se debían bombardear, aterrando simultáneamente a la pasiva población civil, lo que daba paso a traumáticas reacciones humanas vividas dentro del propio avión norteamericano. Tanto en los cielos como en tierra, la tripulación del Amapola negra se ve condicionada a una feroz presión sicológica que alcanza su clímax de saturación a medida que se van sumando las misiones por cumplir.

Los episodios se titulan con el número ordinal de la misión, luego de haber presentado cuatro páginas en el número inicial; los correspondientes a las octava y décima misiones ocupan dos números de la revista cada uno; se publica también un episodio –«Misión especial»– en el *Hora Cero Extra!* no. 11, de junio 1959. Francisco Solano López es quien dibuja las ciento cincuenta y una páginas de esta recordable serie bélica. (L.R.)

Bull Rockett

Esta es la primera obra de larga duración escrita por Oesterheld de donde aparece un gran aventurero de la historieta moderna, sabio con conocimientos extraordinarios, hombre de acción de recursos contundentes, distanciado de la clásica figura que distingue al típico personaje super-héroe. Bull Rockett, jefe con voz de mando por excelencia, brillante en cuanto a la claridad de razonamientos, respetado por quienes tienen la misión de dirigir los destinos del mundo, aparece acompañado por dos ayudantes de peso en la primera línea de la acción: Slim Pig Picmy, la cara humorística del grupo, amigo de la primera hora, inventor notable, mecánico fuera de serie y Bob Gordon, ex periodista deportivo, relator en primera persona de las aventuras que se suceden. Compañeros inseparables, residen en una cabaña-laboratorio en Quiet Creek, lugar aislado, de apacible belleza, en unión de una simpática viejita llamada Mamá Picmy, madre de Pig, y un poco también de todos ellos.

Muy próximo al grupo, destacados personajes de presencias semipermanentes, aparecen: Matías Melville, millonario empresario, patrocinador de fantásticas invenciones, padrino de Bull en épocas de estudiante; Mbumba, rey de los Niamis, tribu del Congo Belga, hermano de sangre de Bull, con quien se comunica telepáticamente cada vez que necesita su ayuda. Joe Rockett, hermano de Bull, misterioso hombre que conoce como pocos el submundo del hampa, notable por sus interpretaciones con variados disfraces; Curson, presidente del Moby Dick Aventu-

ras Club, cuyos millonarios socios intentan repetir famosas hazañas de la humanidad; Ukelele Benton, incansable buscador de fabulosos tesoros. Cada uno de estos interesantes intérpretes sumará a la serie su cuota de atrapantes razones para potenciarla en su ciclo aventurero, desde ya estupendo. El mundo de Bull Rockett y sus amigos es una constante en ofertas de variados escenarios, en temáticas sorprendentes: la siempre misteriosa jungla africana, los hielos permanentes del Polo, el sombrío accionar de la delincuencia en las grandes ciudades, las siniestras redes del espionaje internacional en plena guerra fría, el encuentro con extraños seres extraterrestres a la conquista de nuestro planeta. Es la aventura en lo más puro de sus conceptos, siempre puesta en lo más alto de los niveles de la emoción, de la supervivencia al filo de la muerte. Lo apasionante de «Bull Rockett» es saboreado a cada momento. La serie se da a conocer en el no. 176 de *Misterix* (1/2/52) y allí continúa hasta la desaparición del famoso semanario, en 1965. Mucho antes, al comenzar con su propia editorial –Frontera– Héctor G. Oesterheld había abandonado los guiones de la serie y su última entrega fue la del no. 474, del 13/12/57. En alguna época de «Yago» es posible que haya retomado los guiones –como figuró en algún anuncio de la época– aunque nunca apareció en los créditos.

La creación gráfica de los personajes recae en el ya consagrado dibujante de «Misterix» el italiano Paul Campani, quien recibe los guiones y envía sus dibujos a la Argentina, sin llegar a conocerse con el argumentista. Cuando Abril decide que todos sus profesionales residan en Argentina, y al no acceder Campani a trasladarse, se hace cargo de la serie un joven Francisco Solano López (no. 355, 15/7/55). En los números extraordinarios de la revista, los *Super Misterix*, se publicaron nueve episodios completos de HG0 entre 1953 y 1957. (L.R.)

Una nueva época

En la revista *Tit-Bits*, de Editorial Récord se ofrece un revival, con veintisiete nuevos episodios, once de los cuales tienen guiones de HGO aparecidos entre el *Libro de Oro* no. 2 (12/76) y el no. 35 (6/78). Los diez primeros episodios son dibujados por Lito Fernández, y el último de HGO por Garibaldi, que continuó la obra con distintos guionistas.

Es curiosa la forma de reintroducir al mundo de la historieta a Bull Rockett. En vez de producir una actualización por decreto, HGO urde una trama para *justificar* la ausencia del personaje en tantos años: En 1958 un sabio archicriminal –Lou Rohmer– con su ayudante Murmo, logra capturar a Bull, Bob, Pig y Mamá Pigmy, y los hizo *cristalizar*, por lo que queda en estado de hibernación casi veinte años. Luzbella Rohmer, hija de Lou los «despierta», para que la secunden en sus planes de producir una superpila energética, de vida eterna. Cuenta que su padre murió a poco de capturarlos, y no pudo integrarlos a un biocom (biocomputadora, con cerebros humanos en vez de transistores). Con la ayuda del biocom Lou había logrado crear la superpila del tamaño de una pastilla, pero para construirla era necesario un elemento –el N203– que desarrolla sintéticamente el mismo biocom, pero a un costo multimillonario. Descubierto un yacimiento natural en la luna, Luzbella –supermillonaria y poderosa– necesita

que Bull y sus amigos tripulen un cohete Saturno mejorado y lleguen a la luna; a sus planes se opone Xifas, principal discípulo del criminal Lou. (A.F.)

Cayena

Todo en él es un oscuro misterio: su pasado penitenciario en la Isla del Diablo, de la Guayana Francesa; su movimiento pendular entre la ley y el delito, áreas que transita permanentemente con igual familiaridad (la Unión del Crimen ha puesto el precio de cien mil dólares por su cabeza); su extraña manera de aplicar castigo a algunos delincuentes, a los que atrapa y envía a la clínica del doctor Graham, donde la ciencia intenta reformarlos para luego compensar a la sociedad por sus culpas.

El descreimiento del Cayena en cuanto a la efectividad de la justicia y el papel de las cárceles en el proceso de rehabilitación de los malhechores, hace que aplique su juicio personal con los mismos. Esa es, por lo general, la justicia del Cayena, un solitario, un tipo duro de verdad, de mucho cuidado para los que pretenden hacer del crimen su medio de vida. Involucrarse con él, en su especial y unipersonal mundo, suele resultar una manera muy riesgosa de desafiar cualquier peligro posible.

Con dibujos de Daniel Haupt se inicia en el *Suplemento Semanal de Hora Cero* (no. 37, 14/5/58), donde totalizó 17 episodios.

El último se publica en *Hora Cero Extra!* no. 29 (25/8/60). (L.R.)

Ernie Pike

A partir de la figura del corresponsal de guerra estadounidense Ernest Pyle, Oesterheld da vida a su «Ernie Pike», soberbia creación realizada junto a Hugo Pratt, el que perfiló la puesta en escena del periodista marcando puntualmente el rostro distintivo del escritor, identificándolo de por vida con él. El rol de Pike en la historieta –salvo excepciones donde participa de la trama– es de presentación y/o cierre de los episodios; en muchas entregas, inclusive, su figura está tácita y, de no mediar el hecho de figurar su nombre como título de la serie, esta podría pasar por historieta unitaria.

Sin llegar a considerarse una historieta antibelicista ni mucho menos, en «Ernie Pike» la acción heroica ofrecida nunca llega a la exaltación a ultranza y la posición ideológica de los combatientes jamás alcanza niveles de glorificación. En sus historias predomina por lo general una lúcida crítica a la irracionalidad que significa la lucha del hombre en un contexto donde su peor enemigo pertenece a su misma especie.

«Ernie Pike» presenta a la guerra tal

como se precipitó dentro del enfrentamiento armado de las naciones participantes en la contienda; con sus incomprensibles crueldades, sus acciones brutales, sus sangrientas miserias humanas. Son relatos en que, tal como dice el propio periodista, no es posible una formal distinción de buenos y malos, con «un villano, un supervillano, el más cruel, el más odioso de todos: ¡La guerra!».

Bien distanciada de la exposición inconsistente y a veces ridícula del cómic estadounidense en cuanto a la temática bélica, e igualmente fuera del seudo documentalismo visto en las obras de procedencia británica, esta historieta argentina marca desde su inicio una tendencia absolutamente desconocida hasta entonces en este tipo de historias: relatar la guerra sin menospreciar la inteligencia del lector. La primera entrega se publica en el *Hora Cero* no. 1 (mayo 1957), bajo el título de «Francotiradores», y luego pasó a integrar el sumario de Frontera, los respectivos *Extras* y el *Suplemento Semanal de Hora Cero*. Suceden a Pratt en el dibujo primero Solano López y luego una lista de numerosos profesionales que ya mencionamos en las entregas anteriores. También el personaje da nombre a otra publicación de la editorial, subtitulada *Colección de Batallas Inolvidables*. Aquí la ficción de la historieta se amalgama con el documentalismo de la fotografía se presenta en cada número una batalla, personaje o hecho relevante de la segunda guerra mundial. Los dibujantes realizan distintos tramos en cada número sin separación formal entre cada trabajo: pese a las diferencias de estilo la fórmula consigue dar una continuidad gráfica al conjunto.

En julio de 1971 *Top Maxihistorietas*, de Cielosur Editora, relanza al personaje, esta vez en la entonces contemporánea guerra de Vietnam; los episodios se publican entre los números 1 y 15, y traen como complemento la serie documental «Apuntes de Ernie Pike», en los números 2, 4, 5, 6 y 15, con dibujos de Caramuta y Carovini. Las historias en sí son de un profundo dramatismo humano, en las que traslada la atmósfera del relato al lector, y lo envuelve en la realidad de esa guerra. Los dibujantes de esta etapa son: Marcos Adán, Jesús Balbi, Néstor Olivera, Rubén Sosa, Enrique Villagrán, José E. Caramuta, Rogelio Ramírez y Eugenio Zoppi.

En la revista *Skorpio* no. 19 (abril 1976) se publica un solo episodio –«El mejor»– con dibujos de Solano López, todavía influido en la puesta en página por la diagramación británica común en las historietas de ese país. En el no. 25 de *Fierro*, de Ediciones de la Urraca (septiembre de 1986), Juan Giménez recrea un guión que Eugenio Colonnese había interpretado originalmente en el

Suplemento Semanal de Hora Cero no. 87 (29/4/57). (L.R./A.F., H.O., R.V.R.)

El Eternauta

Definitivamente, la más conocida y famosa de las obras de HGO, emblema de la historieta nacional y de amplia repercusión internacional, mito definitivo que encarna las frustraciones, deseos y esperanzas del ser argentino.

Por espacio de ciento seis de los ciento dieciséis números del *Suplemento Semanal de Hora Cero* (a partir del primer número, del 4/9/57) esta serie de ciencia ficción de HGO mantiene el constante interés de los lectores. El dibujo de Solano López acompaña perfectamente al texto, en los que crea climas opresivos y dramáticos; pocos dibujantes logran como él hacer que los personajes dejen traslucir sus emociones a través de gestos y miradas; plasma aquí la visión definitiva de los mismos, en un momento de inflexión en su carrera, comenzando el despegue de las influencias de Paul Campani. El tema central de la obra –la clásica invasión extraterrestre– se desarrolla íntegramente en Buenos Aires, en lugares conocidos y reconocibles; esto da originalidad al argumento, si bien existe un antecedente inmediato de los mismos autores: «Rolo, el marciano adoptivo».

Aunque no es la primera incursión de Oesterheld en el concepto *grupo protagonista*, sí es el intento más perfecto del autor en ese sentido; este grupo, ampliado o reducido en distintos momentos por los avatares de la historia, es como un *homo-gestalt* que se mueve en distintas direcciones que finalmente confluyen hasta rearmarse, manteniendo cada uno, como miembro, su especialidad.

Durante el extenso relato –369 páginas– está ignorada la identidad del invasor, referida constantemente con el pronombre «ellos»; quienes entran en escena luego de una fatídica nevada son especies animales y humanoides sometidas en distintos planetas por los verdaderos invasores, que nunca dan la cara. «Cascarudos», gigantescos insectos; «Gurbos» –tremendos paquidermos– y «Manos» –seres de demoníaco aspecto que sin embargo se manifiestan luego como representantes de una raza pacífica, culta y de gran sensibilidad– van apareciendo sucesivamente, marcando picos de interés en la historia.

La nevada de la que se vale el invasor para aniquilar a la especie humana, domina gráficamente gran parte de la obra, y se convierte en un signo distintivo de la misma, al igual que los trajes aislantes que deben portar los sobrevivientes.

En el contexto de la historia continuada, la prolongada saga no ahorra situaciones de suspenso, al dejar planteadas incógnitas para develar número tras número; al leerla completa, como luego

se reditó, se aprecia, consecuentemente, un ritmo ágil y sostenido.

La historieta tuvo varias rediciones: en setiembre de 1961, ya editados los títulos de Frontera por la Editorial Emilio Ramírez, esta presentó tres volúmenes de aparición mensual –periodicidad no respetada–, muy buscados posteriormente por los coleccionistas. Esa publicación continuó en su número cuatro como revista de historietas del género de ficción científica, donde HGO, en forma de relato novelado, dio continuidad al argumento original. Esta serie quedó inconclusa esta serie ante la desaparición de la revista en su número quince.

En 1975 Ediciones Récord publica la obra en un solo tomo, para luego reditarla en fascículos, primero en negro, luego con el agregado de color. La misma editorial, en noviembre de 1998, produce un álbum de grandes dimensiones, compaginando las planchas originales de a dos por página, con lo que cambia el tradicional formato apaisado en vertical. También se da a conocer en Italia en distintas ediciones. El 4 de septiembre de 2001 –exactamente a los cuarenta y siete años de comenzada la versión original– el diario *Clarín* culmina su colección *La Biblioteca Argentina, Serie Clásicos* con una nueva redición de la obra, con prólogo de Juan Sasturain. Con prólogo de Cralos Trillo, el mismo diario integra la obra a la *Biblioteca Clarín de la Historieta* en su no. 5 (febrero de 2004). (R.V.R./A.F.)

«El Eternauta» segunda versión

Lo más notable de esta versión es la búsqueda estética de Breccia, rompiendo todos los cánones de la representación en la historieta, con carácter expresionista más que realista, ya que ambos caminos se cruzan y complementan armoniosamente. Todos los monstruos son difusos, imprecisos, menos el «mano», único representante de los inversores que hallan. Aún los *hombres robots* se difuminan y confunden sus rasgos, impersonales luego de la *operación*.

Salvo al comienzo, en la cotidianidad, los paisajes son fantásticos, sumidos en un halo de irrealidad fantasmal. A su vez, Breccia organiza un diálogo entre imágenes y tipografía que es imposible de deslindar.

El guión, brutalmente acelerado y mutilado por orden de la revista soporte logra sin embargo transmitir, a varios años de publicado, su mensaje crítico y libertario sin perder coherencia política explícita. Esta versión nunca logró hacer olvidar la original y se publica en la revista Gente no. 201 (29.5.69) hasta el no. 217 (18.9.69). Ediciones de La Urraca, en octubre de 1982, recopila la obra en el no. 3 de *Los Libros de Humor.* (R.V.R.)

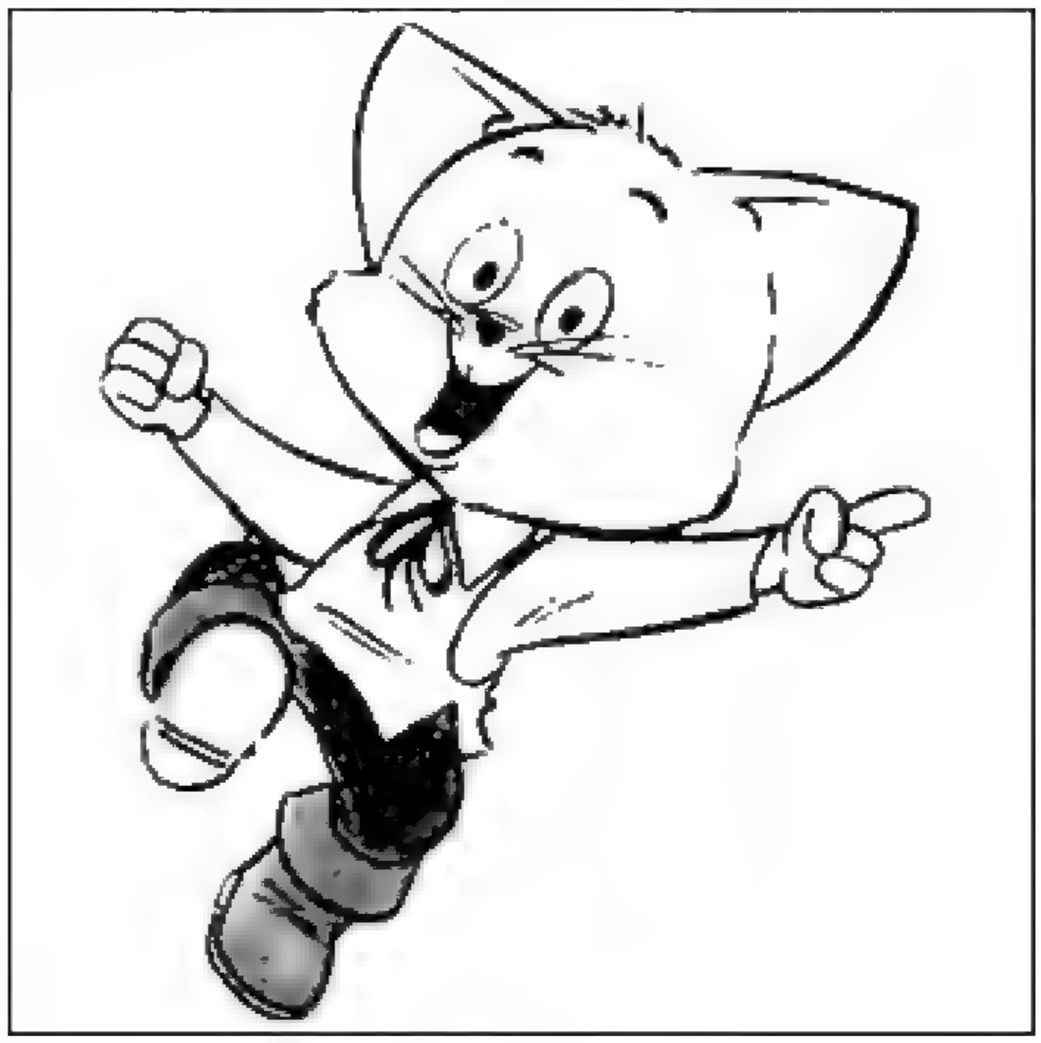
«El Eternauta» segunda parte

Retomando la historia en el punto donde había quedado la original, o sea, en el pasado 1959 y recordando al lector el olvido de Juan Salvo de toda la tragedia pasada en 1963, Germán (Oesterheld) retorna a su casa, donde sufre alucinaciones y vuelve al domicilio de El Eternauta para tratar de comprender. Allí lo atienden con cordialidad y nuevamente sucede el fenómeno, pero ahora están todos involucrados.

Cuando reaccionan, salvo la casa de Juan, comprueban que fuera de ella, la ciudad ha desaparecido. Favalli, Lucas y Polski también. Una nave invasora surca el cielo impresionando por su poderío. Se entrenan para sobrevivir y Juan,

acompañado por Germán, decide salir y recorrer el entorno. Así descubren las mutaciones operadas en la fauna del lugar. Finalmente llegan a lo que fuera el Río de la Plata, que corre varios metros por debajo y descubren al Pueblo de las Cuevas en guerra contra El Fuerte, donde los «ellos» tratan de lograr el combustible orgánico que les permitirá emigrar. Se suceden varios combates y finalmente logran vencer. Hay esperanzas de renacimiento. Germán queda solo y ve pasar a Juan. Otra vez en el presente, se completa el círculo.

Iniciada en el *Skorpio Libro de Oro* no. 2 (diciembre de 1976) y finalizada en el no. 41 de Skorpio, de Editorial Récord (abril de 1978), con veintisiete episodios, es probablemente la despedida de Oesterheld, él mismo ya un Eternauta desaparecido que quizás encontremos alguna vez en cualquier encrucijada del espacio-tiempo narrando una historia. (R.V.R.)



Gatito

El 5 de agosto de 1952 aparece el primer número de *Gatito*, revista para pequeños lectores de la Editorial Abril. La publicación tiene una característica muy particular: un troquelado en todas sus páginas acompaña el contorno del dibujo de tapa. Crea la colección Boris Spivacow, quien nuclea a distintos profesionales para producir cuentos e historietas; a cargo del personaje central –evidentemente inspirado en «El gato con botas»– HGO produce los cuentos e historietas para los primeros diez números y el 12, 13, 14, 16, 17, 19, 20 y 22, en los que crea todos los personajes secundarios, evidenciando una fértil imaginación, tanto por las características de los mismos como por los nombres elegidos: el amigo de Gatito, Pilín; los ratones Parmesano y Gorgonzola; el Rey Panza I; el capitán Renegundo, jefe de la guardia real; la bruja Coquita; la princesa Tilina; el Ogro Rompococo; Retorcido, primer ministro; el enanito Berilín; los malvados Gatoto y Ratongo; la gatita Pedirla, el Perrito Doctor... ¿Cuántos más?

Los episodios transcurren en la corte del Rey Panza I; como remedo de instrumentos de tortura medievales, se presenta El Palizero, donde van a parar todos los malandras a quienes la justicia de Panza considera merecedores de tal escarmiento.

El episodio inicial muestra a Gatito contemplando una hermosa tarde por la ventana, cuando ve pasar a los ratones Parmesano y Gorgonzola, huyendo del capitán Renegundo, acusados de comer un queso de la quesera real. Gatito prueba la inocencia de sus amigos y la culpa del capitán, quien es castigado por el Rey.

La parte gráfica está a cargo de Hugo

Csecs. En la colección *Cuadernos de Gatito*, pueden detectarse ilustraciones de Domínguez. El éxito del personaje fue tal que hasta tuvo una versión radiofónica de lunes a viernes a las 18.15, por Radio Mitre, desde el día 2 de mayo de 1956. (A.F.)

El Indio Suárez

Un entrenador corrupto que lo traiciona y una mano inutilizada echan por tierra las aspiraciones de triunfar el box de Estados Unidos del joven argentino Indio Suárez. Como tantos otros, va en busca del éxito en un deporte donde se destaca la habilidad y la dureza de los puños, del mismo modo que la corrupción a todo nivel, sobre y bajo el ring de cualquier estadio del orbe.

En este mundillo de narices rotas y personajes de la peor calaña Suárez sostiene un dramático combate con el imponente Kid Sundae, pelea donde se le ve ganador, a la vez que le significa el retiro de la profesión, con su mano derecha destrozada. A partir de ahí inicia un largo peregrinaje en actividades tales como la de entrenador de varios boxeadores, *coach* entre los universitarios, referí en una inolvidable pelea en Salta, entre los créditos locales Yacaré y Quebracho, futbolista en Buenos Aires, y otras que lo hacen ingresar, alternativamente, en el género policial, en el tono rosa, o en el más puro de la acción aventurera. Sin embargo retoma siempre el camino de sus orígenes: el mundo del deporte, con el que muy pocas veces deja de mantener algún contacto.

El personaje, que es el encargado de narrar las aventuras en primera persona, fue creado por Oesterheld a partir de Justo Suárez, «El Torito de Mataderos», ídolo de multitudes del boxeo argentino, cuya imagen sirvió para inspirarlo a la hora de dar vida a una historieta donde el deporte es lo que genera la problemática del argumento.

«El Indio Suárez», notable atracción del semanario *Rayo Rojo*, se comenzó a publicar en este a partir del no. 297 (13/6/55) hasta el no. 432 (3/3/58). Los dibujos estuvieron a cargo del español Carlos Freixas, quien realizó la serie con la categoría de gran historietista, ofreciendo escenas formidables, en particular cuando se trataba de púgiles en plena acción. Desde el no. 343 (7/5/59) hasta su finalización Freixas fue remplazado por Carlos Cruz.

Se publicó además en el *Super Rayo Rojo Suplemento* no. 309 (7/9/55), dibujos de Carlos Freixas, episodio «El Vengador». (L.R.)

Mort Cinder

Ezra Winston, de apacible vivir en su negocio de antigüedades de Chelsea, verá abruptamente alterada su tranquila

existencia desde el momento en que conoce a Mort Cinder, ahorcado por asesinato hacía una semana. Ese fue el punto de partida para que nada fuese igual en su particular mundo de viejísimos objetos que él valora como aquellos que buscan descifrar las historias que estos encierran, más allá del valor de la belleza estética de cada uno de sus tesoros.

No, nada fue igual desde que Mort Cinder llegó, con sus mil y una muertes, sus insólitas resurrecciones, las épocas en que ha vivido sin pertenecer específicamente a ninguna de ellas, con sus increíbles historias que irá exponiendo ante la mirada apasionada del viejo anticuario, historias de luchas memorables, llenas de traiciones insospechadas, de cobardías insultantes, heroísmos grandiosos, de espadas, puñales, bayonetas, prisiones, esclavos y látigos: historias donde el mismísimo Mort Cinder las sufrirá en su propia piel, para luego volcarlas al sorprendido interés del hombre por las antiquísimas rarezas.

«Miro hacia atrás y me cuesta creer que hubo un tiempo sin Mort Cinder, un tiempo en que mi negocio de antigüedades era igual a tantos otros de Chelsea», reflexión de Ezra Winston que no se distingue como una queja lamentable sino más bien como un sincero agradecimiento a la vida por haber sido el elegido de conocer a este personaje de vivencias extraordinarias llamado Mort Cinder, hoy su empleado, su compañero, su amigo. Dibujada por Alberto Breccia se inició en el semanario *Misterix* de Editorial Yago, desde el no. 714 (20/7/62), y finalizó en el no. 800 (13/3/64). En el primer *Super Misterix* de esa editorial (suplemento del no. 715) –el personaje principal todavía no había aparecido físicamente en la edición semanal–, se publicó un episodio con el protagonismo de Ezra, sin la intervención de Mort. (L.R.)

Patria vieja

Esta obra basa su temática en resaltar vivencias del pasado argentino, en especial lo que atañe a experiencias del hombre que simboliza con justicia al

gran marginado de una sociedad autodefinida culta: el gaucho.

Desarrollada en episodios unitarios, «Patria vieja» da curso a historias donde se exalta el espíritu patriótico de la raza criolla al enfrentarse con fervor a las legiones del conquistador español y a los ejércitos invasores británicos. Sucio, rotoso, con armamento de escaso poder efectivo, es obligado a marchar a los fortines de frontera en condición de milico raso para dejar jirones de vida en cada durísimo enfrentamiento con el valiente e indómito hijo y dueño de estas tierras: el indio. Sin un personaje fijo en especial, pero determinándolo de hecho en las figuras de la mujer y el hombre de una Argentina en el amanecer de su historia, «Patria vieja», obra que a veces roza y otras profundiza en lo documental, se inicia en el no. 2 de *Hora Cero*, desarrollando 71 episodios, publicados en todas las revistas de la Editorial Frontera. El último apareció en febrero de 1963, en *Hora Cero* no. 69. HGO realizó 62 episodios, Jorge Mora 8, y uno –precisamente el último– no consignó al guionista. Los dibujos estuvieron a cargo, en una primera etapa, de Carlos Roume, que hizo 34 episodios con 298 planchas; Juan Arancio se encargó posteriormente de 35 episodios con 227 páginas; intercalándose Spitale y Rodolfo Zalla, con un episodio de diez páginas cada uno. (L.R.)

Randall

Como lo indicaba el nombre inicial de la serie «Randall the killer», este personaje es un matador, un solitario que llega de cualquier parte, hace su trabajo y luego se pierde en el misterio de los caminos del West, solo, sin rumbo determinado. Pocos en verdad han sido quienes alguna vez lo vieron actuar, sin embargo todos dicen conocerlo y el solo mencionar su famoso nombre hace que más de un despiadado pistolero comience a preocuparse seriamente. Él es el «matador de matadores» y marcha hacia donde lo necesiten, pero a veces son los propios problemas los que se interponen en su camino, lo envuelven, lo arrinconan y no tiene más remedio que enfrentarlos, donde así lo quiera el destino. A pesar de su perfil de justiciero, tiene aún varias cuentas pendientes con la ley. Esta serie se inicia en el no. 1 del *Suplemento Semanal de Hora Cero* (4/9/57). Durante las primeras seis planchas la producción gráfica es compartida por Guillermo Letteri y Arturo del Castillo, y queda luego a cargo de este último en su totalidad, hasta el episodio publicado en *Hora Cero Extra!* no. 20 (7/4/60), que contó con 16 episodios con 285 páginas. Los dibujos del artista chileno están más cerca de los de Frederick Remington que de los estereotipos impuestos por películas e

historietas americanas. Esto brinda una imagen acorde con la dureza y la introversión del personaje, cuyas andanzas se manifiestan en el paisaje adusto del desierto rocalloso o en el ámbito urbano del clásico pueblo del *Far West*.

Luego se hace cargo de los dibujos Cirilo Muñoz, desde el *Hora Cero Extra!* no. 27 (28/7/60) hasta el no. 935 de la misma revista (12/1/61), que realizó 5 episodios con 30 páginas. (L.R./A.F.)

El sargento Kirk

El segundo gran personaje de HGO –cronológicamente hablando– después de Bull Rockett, también aparece en *Misterix*, en su número 225, del 9/1/53.

Pensado originalmente por Oesterheld como una historieta gauchesca, inspirada en el Martín Fierro de Hernández, debe ser trasladada al oeste norteamericano, por pedido de la editorial. El personaje, sargento del regimiento 7° de caballería, siente cargos de conciencia por haber participado de una cruenta matanza en un pueblo indígena, y decide desertar, por lo que termina por convivir en la nación Tchatoga, y se hace *Kuyanka* –hermano de sangre– de Maha, el joven hijo del jefe de la tribu.

Ese soldado que no admite ni la brutalidad ni la injusticia del trato del blanco con respecto al indio, es posiblemente uno de los primeros antihéroes de la historieta, capaz de equivocarse, perder o amar como todo ser humano; en sus aventuras se hace un culto a la amistad. Perdonado por el ejército se dedica durante un tiempo a recorrer parte del territorio norteamericano aún no explorado, junto a sus amigos, que se han ido incorporando al relato en el transcurso de distintas aventuras: Maha, el Corto Lea –un marginal regenerado– y un médico, el doctor Forbes.

Posteriormente se instalan en el Rancho del Cañadón Perdido, donde se dedican a criar caballos. Las aventuras dan comienzo por la llegada de visitantes al mismo, o por la ida de sus moradores hacia el desierto, o al cercano pueblo de Tucson; en este, dominio del *sheriff* Bulldog Murphy, el *saloon* siempre los recibe en la persona de Reina, la chica de Kirk. En el no. 475 de *Misterix* (20/12/57), concluye el último episodio de esta serie en la revista. Aparecieron seis episodios completos en los números extraordinarios de la revista –*Super Misterix*–, entre 1954 y 1957.

Desde el 14/5/58 continúa su vida en el *Suplemento Semanal de Hora Cero*, publicándose también en *Frontera Extra*. Cuando Pratt deja el personaje (9 episodios, 209 páginas), lo suceden: Moliterni (1 episodio de 38 páginas), Porreca (13 y 128) y Gisela Dester (9 y 82).

La última versión de este muy querido personaje de HGO aparece en *Billi-*

ken de Editorial Atlántida, a partir de su no. 2769, del 5/2/73, con dibujos de Gustavo Trigo. (M.F.)

Sherlock Time

En el quinto número de *Hora Cero Extra!* (diciembre 1958) se inicia esta obra dibujada por Alberto Breccia, quien en esta serie profundiza un cambio de estilo, ya perfilado en los últimos años de su producción para «Vito Nervio».

Julio Luna, reciente jubilado, con un préstamo otorgado por la Caja ha comprado una vieja casona en la zona más antigua de San Isidro. La mansión, le refieren, está maldita y muchas historias se tejen en torno a su existencia; algunas se remontan a los tiempos de Rosas, cuando la mazorca asesinó a una familia: uno a uno fueron desapareciendo los sucesivos dueños. Evidentemente la mala fama de la casa ha favorecido en la compra a Luna, que ha hecho una verdadera *pichincha*.

Un intruso merodea en los jardines... Julio lo persigue, pero lo pierde de vista. Recorriendo su nueva propiedad llega a una torre, cuya estructura domina la edificación; ya en su interior nota que todo vibra y sufre un intenso malestar, desvaneciéndose. Cuando despierta está en los jardines, asistido por el intruso que antes había avistado: Sherlock Time, quien le explica que estuvo a punto de ser enviado al espacio por una civilización intergaláctica, que se vale de la torre –en verdad una disimulada astronave– para conseguir especímenes humanos. Sherlock alquila a Luna la torre-nave, e inicia con ella investigaciones espaciotemporales; esto da lugar a episodios que culminan con la resolución de los casos a cargo de las facultades deductivas de Sherlock, quien se explaya ante Luna, un moderno doctor Watson.

Ciento cuarenta y una fueron las páginas publicadas: ochenta y cuatro verticales, para *Hora Cero Extra!* y cincuenta y siete apaisadas para el *Suplemento Semanal de Hora Cero*. El último episodio se publicó en el *Extra* no. 13 (septiembre de 1959), lo que hizo un total de once entregas. Se republicaron episodios en las revistas *El Eternauta* (1962) y *Pif-Paf* (1976). Se recopilaron todos los episodios en un libro de Ediciones Colihue, en su colección *Narrativa Dibujada*, serie del *Aventurador* (1995). (A.F.)

Ticonderoga

Esta muy importante producción de H. G. Oesterheld da comienzo en el no. 1 de Frontera –abril 1957– dibujada por Hugo Pratt en su plenitud profesional y ya consagrado como auténtico maestro del género.

Enmarcada en la llamada «Guerra de los Siete Años» (1786-1793), hecho conmocio-

nante y fundamental para el futuro histórico de los posteriores grandes Estados Unidos que dio lugar al enfrentamiento armado entre las potencias colonialistas de Inglaterra y Francia, sumadas a las del pueblo indio y a los propios milicianos americanos, HGO da lugar a una extensa saga de aventuras cuyos protagonistas transitarán casi permanentemente por un paisaje de inmensos bosques, lagos de impresionante belleza y aldeas indígenas de las que el hombre blanco apenas ha escuchado mencionar alguna vez.

Caleb Lee, americano de Virginia, enrolado como cadete en el ejército del general Bracidock, va en busca de la gloria militar para ganar el corazón de la bonita Shirley, su pretendida, pero es en el primer contacto con el fuego enemigo, en la batalla de Monongahala, donde es salvado de morir en manos de los indios hurones, aliados de los franceses, por Joe Flint, muchacho tan joven como él, conocido como Ticonderoga.

Ese encuentro significará un vuelco total hacia las profundidades de la más pura de las aventuras, la que vivirá como protagonista, junto al experimentado Ticon, cazador y guía de caravanas y ejércitos, notable conocedor del gran territorio boscoso donde se desarrollan las acciones, veterano ya en el saber de las tradiciones y costumbres indias. Caleb inicia, de esa forma, una apasionante marcha por un camino siempre peligroso, donde soldados franceses y enigmáticos indios de la gran familia iroquesa pondrán a prueba su inquebrantable espíritu de lucha, aún en su condición de novato, hasta convertirse él también en un verdadero hombre con oficio en los duros choques a sangre y fuego que vivirá jornada tras jornada.

La experiencia le hará saborear el dulce significado del verdadero compañerismo, valorar el justo peso de la amistad sin condiciones, a la vez que su natural nobleza y sus actitudes generosas ganarán el respeto y la admiración de Ticonderoga y Numokh «el-hombre-que-viaja», del que nadie conoce su raza ni tribu y que muchos suponen un espíritu. Así, envuelto en una fascinante atmósfera que lo atrapa totalmente, mucho más allá del entusiasmo que le genera la juventud , en la flor de la vida, Caleb Lee deja de lado todo lo que poco antes era la razón de su existir: la gloria, su carrera militar en el ejército inglés, el desenfrenado amor por Shirley, todo, a cambio de marchar junto a sus amigos para descubrir el Oeste inexplorado, los búfalos en la pradera, las montañas blancas, las bandas dakotas, las tribus extrañas, los cañadones zuñis, los ríos interminables, los lugares que muy pocos humanos pisaron y nuevos amores que le harán estremecer a su tierno corazón.

Caleb Lee viaja incansablemente ha-

cia la más extraordinaria de las aventuras, la que hoy, a los 75 años de edad, cuando todo indica que ya nada queda por hacer o descubrir, vuelca en sus memorias para el disfrute de las nuevas generaciones, en especial para sus hijas y nietas, en días donde en esa parte de América los naturales del lugar marchan hacia la inexorable independencia del imperio británico.

Hugo Pratt la dibuja desde el no. 1 de *Fronte*ra, y hasta el no. 8 de *Frontera Ext*ra (6/59), con un total de 20 episodios con 217 páginas; la continúa Gisela Dester, desde *Frontera Extra* no. 18 (4/60) hasta *Frontera Extra* no. 39 (12/62), con lo que abarca 27 episodios con 222 páginas.

Nota: En la actualidad Ticonderoga es una zona ubicada al Norte del Estado de Nueva York, junto al Lago George. En los días de finales del siglo XVII allí se encontraba el fuerte del mismo nombre. (L.R.)

Watami

Watami, gran guerrero, vencedor de los Pies Negros. Watami, el primero, el más famoso guerrero, el que tiene más plumas en su penacho, el guerrero de quien los blancos hablan con respeto, el que hace suspirar a las *squaws*, señor indiscutido de los Kiowas –sus antiguos enemigos– y de los Cheyennes. Watami, el amigo de Oso Apestado, aquel blanco que renunció a su raza para vivir con los indios. Este singular personaje y sus historias mostraron como pocas series la vida íntima de los indios norteamericanos, sus costumbres, sus odios y amores, y de cómo su encuentro con el blanco modificó sus vidas para siempre, produciendo cambios y muchas muertes, incluida la de nuestro personaje a manos del capitán Wilson. Esta historieta, ilustrada por Jorge Moliterni, se publicó a partir del primer *Super Misterix* publicado por la Editorial Yago, en agosto de 1962 (suplemento del no. 715) hasta enero de 1964 (suplemento del no. 793).

Editorial Récord publicó once nuevos episodios: tres guionados por HGO, en los números 9, 11 y 12 de *Tit-Bits* (entre marzo y junio 1976). Desde el no. 13 de la revista el guión pasa primero a Moliterni y luego a Albiac.

La misma editorial, para su revista *Pif-Paf*, procede a reditar los primitivos episodios de «Yago», entre el no. 38 (abril 1979) y el *Libro de Oro* no. 4, (febrero 1980). Anteriormente, en un libro de la *Serie de Oro* editado en 1976, recopila los primeros siete de esos episodios; en el prólogo Trillo y Saccomanno expresan: «Nunca hasta Watami se planteó en la historieta una revisión de la cultura india. Las anécdotas que recoge la serie son violentas,

de una violencia instintiva y natural como la de la existencia en el bosque, la pradera y la montaña. El hombre que se mueve en estos espacios, antes de la dominación blanca, no puede ser juzgado con la óptica de nuestra civilización. La justicia del indio no es mejor ni peor que la del blanco; es otra, es distinta. Oesterheld, en este sentido, no adjetiva los hechos. Sencillamente, los enumera, sustantivando. Además, realiza un esfuerzo sin comparaciones al elaborar el relato desde la perspectiva del piel roja». (R.V.R./H.O.)

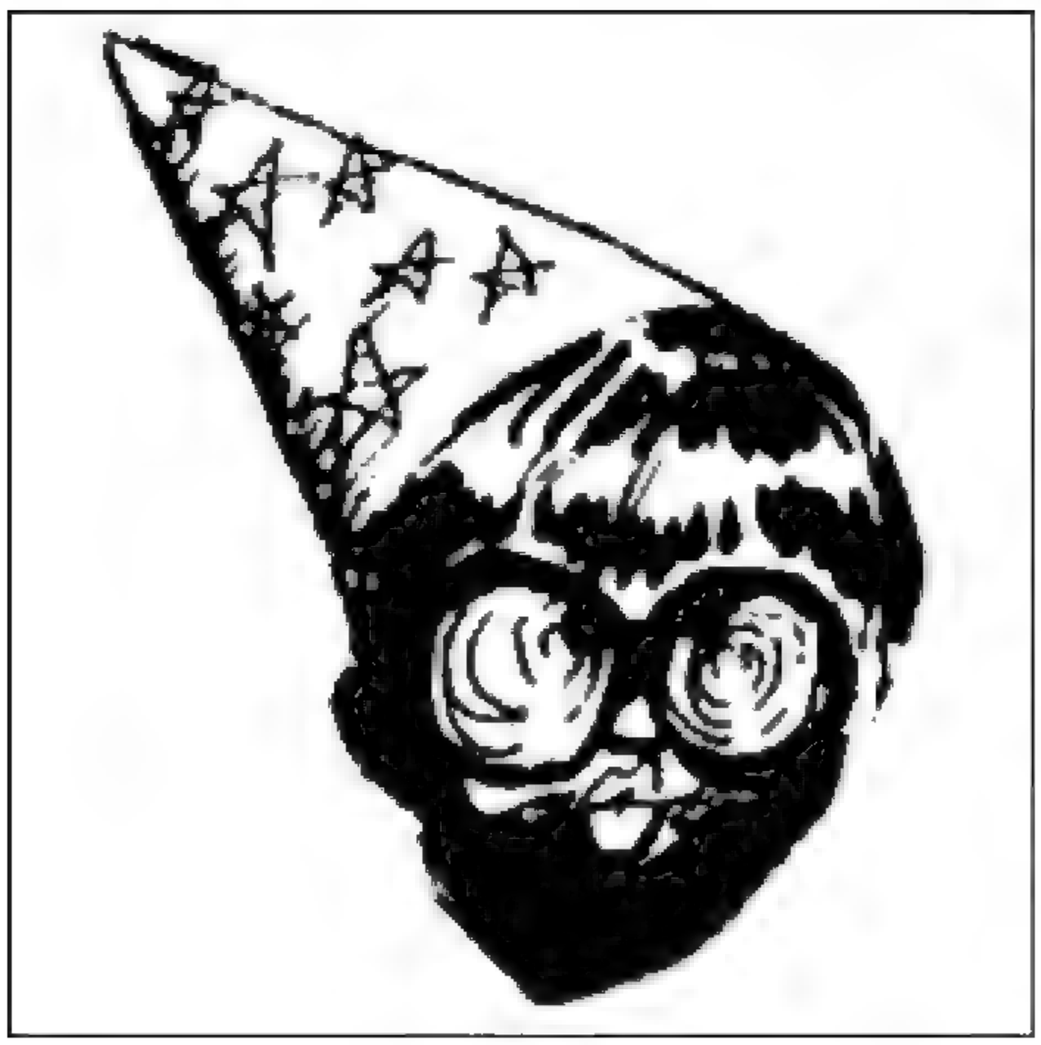
Aprendiz de brujo

Merlicondio, famoso especialista en magia negra, por un error se transforma en cucaracha; Alejo Atutti, su ayudante, ni lerdo ni perezoso, baña con un insecticida a su maestro y comienza a estudiar a fin de ocupar el lugar vacante; luego de aprendidos todos los trucos sale por el mundo a probarlos, aunque nada de lo estudiado sale como él espera.

Este simpático hechicero aparece en 1968, en las páginas de la revista chilena *El Pingüino*, con guiones de HGO y dibujos de Lito Fernández. (H.O.)

Artemio el taxista de Buenos Aires

HGO inicia en el primer número de *Top Maxihistorietas* –julio de 1971– las aventuras de un taxista, Artemio, utilizando ese mismo nombre como seudónimo, en concordancia con el relato en primera persona. Joven, pintón, Artemio se encuentra envuelto en aventuras de corte policial, nacidas invariablemente del contacto con sus ocasionales clientes. Su familia está compuesta por dos tías –Clara y Basiliana– a quienes visita y ayuda económicamente. Otros personajes son su novia Delia, el tallerista Alarcón, un pibe amigo, Juan Gómez, que vive en El Hogar de Tránsito de San Isidro. Coprotagonista es la ciudad: sus lugares característicos desfilan delante del parabrisas del *tacho*, desde donde Gardel, Fangio, Rattín y Atahualpa



acompañan a Artemio; también la radio, con la sintonía clavada en «El show del minuto», de Hugo Guerrero Marthineitz.

Su carácter es noble y generoso; propenso a hacer *gauchadas* y a olvidar el «no te metás» es fácil encontrarlo envuelto en problemas. También tiene flaquezas, como cuando duda en devolver un portafolio olvidado en el taxi.

La realización gráfica corre por cuenta de Néstor Olivera –11 episodios–, Pablo Zahlut –cuatro episodios– y Rubén Sosa, en una oportunidad. (A.F.)

El Astrón de la Plata

La Plata, 1969. El diario *La Gaceta de la Tarde*, en su suplemento de historietas que aparece los martes, comienza la publicación de esta serie, que trata de la inminente invasión a esa ciudad proveniente del espacio exterior. Las cinco primeras entregas son relatadas –a modo de grabación– a través de cristales; posteriormente es el profesor Lugones quien hace conocer los hechos de la Guerra Grande. Lucho Fuentes es un aventajado estudiante que ha postergado la facultad para dedicarse al estudio y experimentación en la bioingeniería y bioelectrónica, disciplinas de vanguardia en las que ha logrado interesantes descubrimientos. Comienza a percibir extraños mensajes telepáticos. Tras un encuentro con un ex profesor suyo del Nacional –el señor Lugones– los mensajes los inducen a todos a un mismo destino: el Museo de Ciencias Naturales.

Lucho, Cosme y el Chango, ayudantes en su taller, y el profesor Lugones van al museo, donde se encuentran con Viki, paleontóloga, que trabaja allí. Lucho *siente* que debe derribar un muro: hecho esto descubren un viejo túnel que los conduce hasta la increíble morada de Aranko, ser del planeta Gelo y responsable de los mensajes que recibe Lucho.

Aranko los pone en antecedentes de la invasión que viene en marcha: los Kurkos, con su ejército de Morugos, planean apoderarse de la Tierra. El gelo los instruye sin perder tiempo y todos trabajan frenéticamente para armar una impresionante red de terminaciones nerviosas, ojos y cerebros cultivados que al entrar en acción crearán una pantalla que rodeará a la tierra para salvarla.

Las naves invasoras se acercan, el grupo se desespera para concluir la instalación; cuando ya lo han logrado... se desconecta. La reparan, nueva desconexión: sabotaje. Descubren que Viki es la culpable y la encierran. Otra vez tienen inconvenientes y ahora el responsable es Lucho... Aranko aclara todo: han sido víctimas del manipuleo mental ejercido por un murto, ser que por siglos los ha combatido para dominar el planeta. Aranko muere, Lucho lo abra-

za; también muere... El grupo, desolado, ve por la pantalla de la televisión intergaláctica que el comandante kurko ordena que la flota se retire; ante la oposición de sus hombres los pasa por las armas. Pronto se descubre la realidad: Lucho fue enviado a la nave madre y ahora, convertido en El Astrón, decide llevarse con él a sus amigos.

Tras unas primeras entregas realizadas por Lito Fernández, es Oswal quien dibuja la mayor parte de esta serie de Héctor Germán Oesterheld. (H.O./R.V.R.)

Bird-Man

El abogado norteamericano Flash Dexter utiliza su profesión para contactarse con las altas y bajas esferas del poder; lo que le da un gran conocimiento del sistema. Al conseguir un puñal con poderes decide usar ese instrumento a favor del bien y la justicia, transformándose en Bird-Man.

El puñal que le otorga poderes es un arma increíble: lo pone en conocimiento de situaciones que requieren su intervención, le permite volar, dispara ondas antichoque y emisiones electromagnéticas que forman una coraza protectora sobre el héroe. Posee además un bioanalizador que le permite acceder a infinidad de conocimientos.

Como todo superhéroe encapuchado que se precie de tal, tiene un supervehículo llamado Pájaro-giro. Este personaje es creado a instancias del editor, Dayca; le da nombre Eugenio Zoppi, quien a su vez se hace cargo de los dibujos, junto con Lito Fernández (A. A. Ferviet), Pedro Bass y Amadeo Abalo.

Los episodios son publicados en la revista del mismo nombre hacia 1964, con el guión de Héctor Germán Oesterheld. (H.O.)

Bolo Peck

Un hecho generador –un muerto, un secuestro– una chica joven y bonita, la resolución del caso a trompada limpia, son los ingredientes habituales para *cocinar* esta historieta policial. Del «bolo punch» –marca registrada del púgil cubano Kid Gavilán–, golpe preferido del

protagonista en su época de boxeador (pero que nunca *saca* en sus múltiples riñas callejeras) y del astro hollywoodense Gregory Peck –cuyo rostro toma el dibujante– nace el nombre del personaje, decididamente inferior en la producción de HGO.

A manera de epílogo Bolo Peck –que relata los episodios en primera persona– se explaya con su perro Paco, al que «solo le falta hablar», explicándole los pormenores del caso.

Julio Schiaffino es el encargado del dibujo en los cuatro primeros episodios, con lo que realiza 32 páginas, en los *Hora Cero Extra*! nos. 21, 22 y 23 y en *Frontera* no. 44. En *Hora Cero* no. 49 José Muñoz (13 páginas) y en el no. 52 Lobo (10 páginas) completan la saga. (A.F.)

Brigada Madeleine

Durante la segunda guerra mundial, adentrados en las líneas enemigas sobre el desierto norafricano, un pelotón de valientes defiende su posición a costa de sus vidas.

En el primer episodio cae uno de ellos y pide antes de morir que alguno le escriba a su amada Madeleine; todo el regimiento empieza a mandarle cartas y reciben el apodo de Brigada Madeleine.

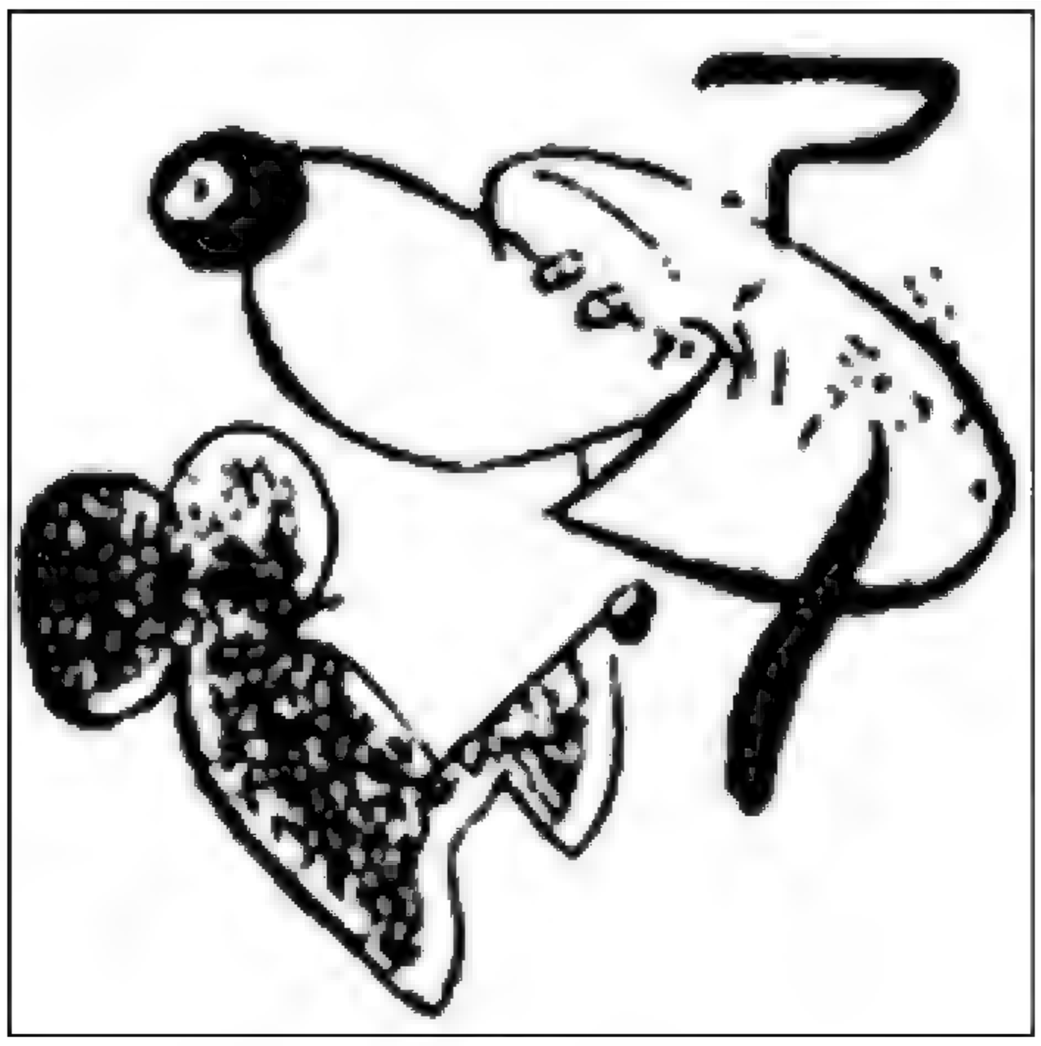
Es una muestra concreta de la capacidad de Oesterheld para encarar una historia desde la punta más inesperada y allí desarrollar la trama.

Los principales personajes son el sargento Pierre Firpo Mannier, el Gran Massu, Marsella, Pernod, Esqueleto, Raimu, el teniente Leroux y otros; tarde o temprano, casi todos mueren.

Héctor Germán Oesterheld escribe 35 episodios de esta serie. El primero, titulado «Morir así», fue presentado por el guionista el 18/4/74, y publicado en *El Tony* no. 342 (9/74). Los dibujos estuvieron a cargo de Enrique Villagrán (episodios 1 al 24 y el 27, este con Zaffino). Verán realizó las entregas 25, 26, 28 y 35. (D.A.)

Bubito y Panduro

Un perro –Bubito– y un ratón –Panduro– deciden participar en una carrera de autos; para eso arman uno con cajones viejos, alambre, tornillos y tuercas. Iniciada la competencia quedan lógicamente rezagados ante las potentes y modernas máquinas de los otros competidores. El bochinche que produce el auto *fatto in casa* es tremendo, inaguantable. Y Don Chivo *se chiva*. Y un fortísimo topetazo suyo hace que la carrindanga de los dos amigos se adelante a todos y cruce la meta ganando la carrera. Con dibujos de Alberto Breccia HGO argumentó esta primera entrega de estos personajes en el no. 1 de *Papito me*



Cuenta... de su Editorial Frontera (17/11/59). (A.F.)

Burt Zane

En la edición semanal de *El Tony* no. 1535 (7/5/1958), comienza este personaje que representa a un abogado que rechaza todo por no transar con el crimen organizado y trabaja de vendedor de diarios y libros. El jefe de policía le pide ayuda para resolver un crimen y junto a sus dos ayudantes, el grandote Mat O' Shea y el escurridizo Mil Llaves Morgan, terminan desentrañando un plan secreto del jefe del F.B.I. para robar un satélite espía.

Finaliza la tira en *El Tony* no. 1545 (16/7/58), que cuenta con adecuados dibujos de lvo Pavone. (D.A.)

Buster Pike

Periodista de raza como su hermano Ernie, Buster Pike se mueve dentro de la crónica policial, un área de la información tan o más peligrosa aun que la de la propia guerra, al menos para él, siempre a la caza de las noticias que giran en la flor y nata del delito urbano. Ocurre que el bueno de Buster suele involucrarse compulsivamente en el propio accionar del acontecimiento delictivo, como primer actor de los hechos, favor que debe *agradecerle* a su amigo y policía Ham Toller, super manducador de hamburguesas, que tiene por cos-

tumbre empujarlo directamente hacia algún enmarañado caso y allí es donde este famoso *free-lance* del *cuarto poder* comienza a jugarse el pellejo a cada instante, a costa de perder también su objetivo profesional: el impacto noticioso que es en verdad lo que más le importa, por sobre cualquier otra circunstancia.

Esta serie de corte policial, pero salpicada con toques de buen humor, da inicio en el no. 29 de *Hora Cero*, con dibujos de Julio Schiaffino; publicada además en *Hora Cero Extra!* entre el no. 14 (10/59) y el 23 (26/5/60), finaliza en el no. 48 de *Hora Cero* (4/61), cuando totaliza 19 episodios. (L.R.)

Caballeros del desierto

Las historias se desarrollan durante la segunda guerra mundial en el desierto africano, cuyos protagonistas son los alemanes de la división blindada a cargo del general Rommel.

Los ingleses son los enemigos y los que encabezan la historia son el mismísimo Erwin Rommel, su ayudante Wilfred von Horn –que narra las aventuras– y, a bordo de tanques Panzer, otros miembros del Afrika Korps, que van muriendo episodio tras episodio.

HGO realiza 12 episodios de esta serie, tentativamente titulada «Hidalgos»; el primer capítulo –«Hidalgos de los Panzer»– presentado por el guionista el 16/6/75, es publicado en *Fantasía Súper Color* no. 1 (10/75). El encargado de la realización gráfica fue Meier. (D.A.)

Cachas de oro

Cárcel de Zaino Manco; Burt Mc Nally, diputado segundo del *sheriff*, llega para remplazar a este en la atención de los detenidos: Roy Miller, acusado de asesinato; Torcido Smitty, probable cuatrero, salteador y amigo del tercer ocupante de la celda: Cachas de Oro Juárez, mezcla de yanqui, mexicano y apache, dueño de unos *colts* especiales, con cachas doradas.

Convencidos de la inocencia de Miller los dos amigos lo ayudan y escapan los tres; posteriormente Cachas logra las evidencias necesarias para que el acusado quede libre de culpa y cargo.

A este primer episodio de la serie que se publica entre los nos. 104 (26/8/59) y 106 del *Suplemento Semanal de Hora Cero*, le continúa un segundo y último que comienza en el 111 y termina, con la revista, en el 116. Como en el primero, las acciones violentas son resueltas fantásticamente, dentro del carácter festivo que domina la serie.

Carlos E. Vogt dibujó las 42 planchas sobre el guión de HGO para esta divertida parodia de las series del lejano oeste. (A.F.)

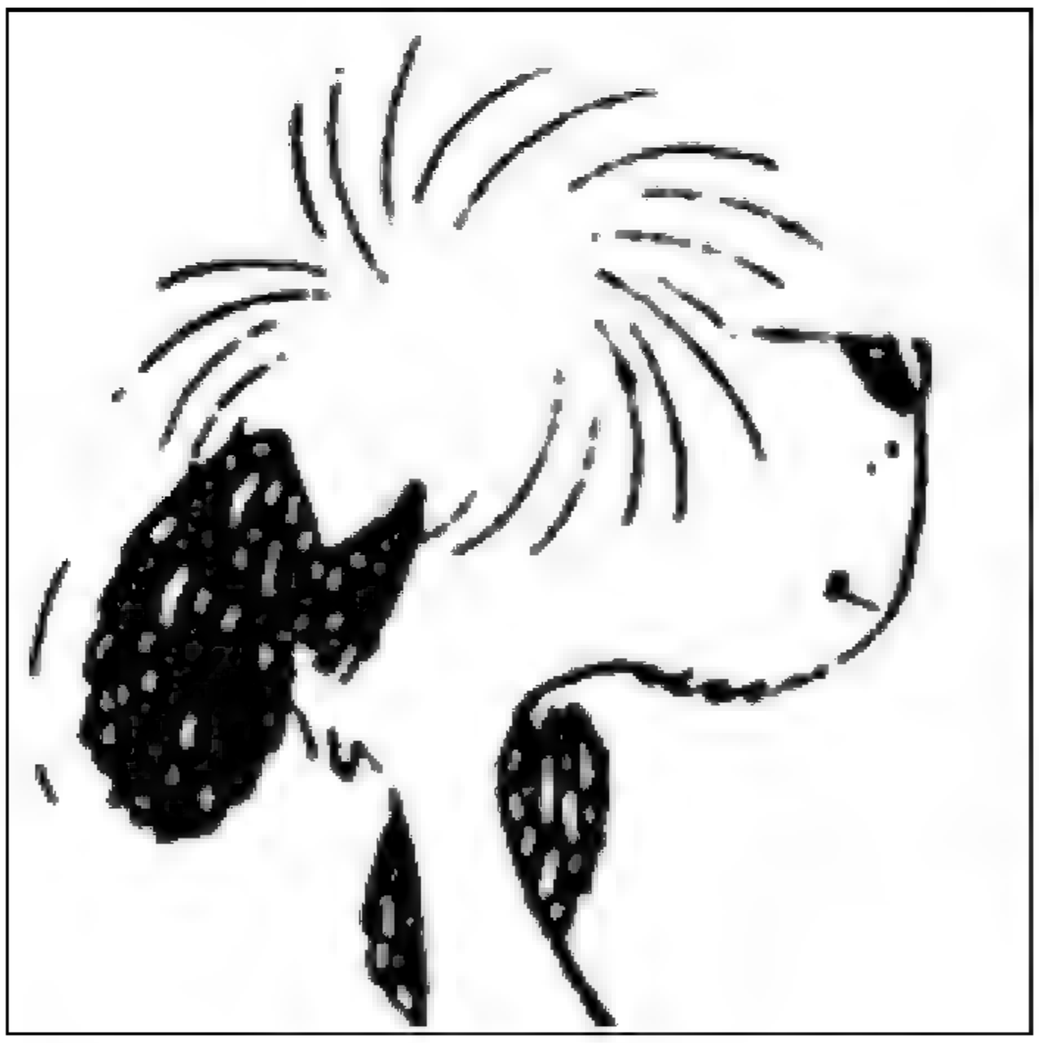
Cambalache

Por ayudar a sus amiguitos –los conejos– robando un pastel de zanahorias, el perrito Cambalache se pesca un resfrío. El doctor Oso receta la ingesta de un hueso recién desenterrado. Los conejitos se apropian de excavadora y grúa –juguetes de Carlitos, el dueño de Cambalache– y consiguen desenterrar un hueso, con el que el perrito sana. Agradecido, lleva en grupas a sus amiguitos en paseo por el bosque. Tal es la síntesis de la historieta presentada en el no. 3 de *Papito me Cuenta...* (15/12/59) por HGO. De los dibujos se encarga Vidal Dávila. (A.F.)

Camote

Esta es una de las series menos conocidas de Héctor Oesterheld, ya que la produjo para una revista editada por el grupo extremista Montoneros, llamada *Evita Montonera*.

Se publicó entre junio y diciembre de 1975 (nos. 5 al 10) y contaba las desventuras de Camote, un montonero que, forzado a la clandestinidad, toma contacto con otra militante, Celina, quien le da alojamiento en su casa; su padre es un sindicalista llamado Anselmo Godoy, que enfrenta en la fábrica donde trabaja a la burocracia sindical.



En tanto Camote, ayudando en las tareas hogareñas y conviviendo con ella, se enamora de Celina, el padre de esta es asesinado por los compinches de Fugazetti, otro sindicalista, traidor a la causa; Camote toma como deber el vengarlo: con dos compañeros de don Anselmo tienden una emboscada y eliminan a Fugazetti; luego se despide de Celina, y parte en busca de un nuevo escondite.

En la historieta no figuran los créditos de los autores. (R.B.)

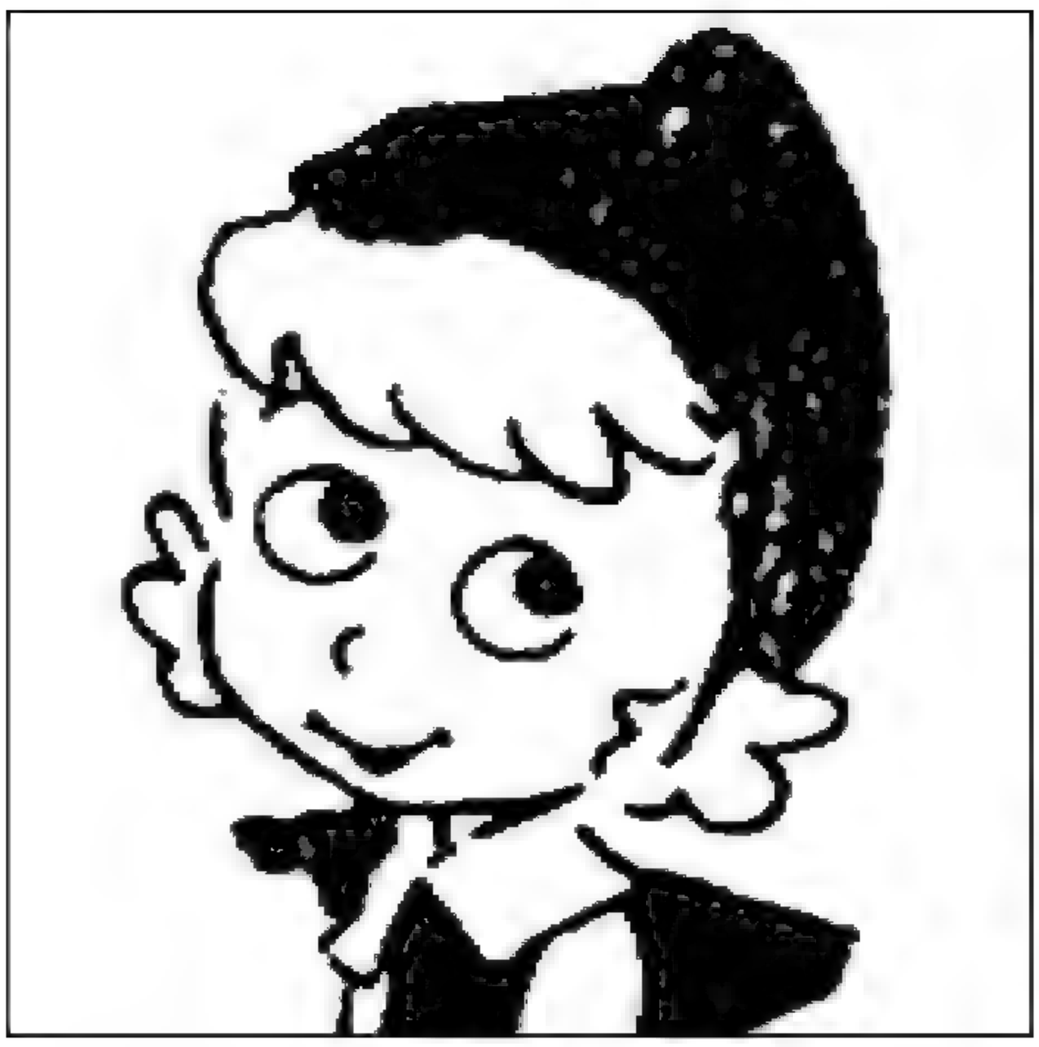
Caperucita

Actualizando el cuento de Perrault, HGO introduce elementos modernos, como el taxi conducido por el enanito Bandera, en el que Caperucita suele ir a ver a su abuelita. Gojalito, otro enanito, aprendiz de hechicero fracasado trata de ayudarle en su lucha constante contra las acechanzas del Lobo Malo, al igual que todos los animalitos del bosque. Con dibujos de Csecs, esta serie infantil apareció en *Papito me Cuenta...* en los años 1959/60. (A.F.)

Capitán Caribe

Dibujada por un ya excepcional Dino Battaglia es uno de los trabajos más esforzados de Oesterheld para la Editorial Abril, largamente aplazado en su publicación por motivo desconocido y puesto en el mercado cuando su autor literario estaba embarcado en la propia empresa, sin que figure su nombre en las entregas. Cuenta la historia de Juan Moro, un mestizo, gran personaje de la Tortuga, con diez años de guerras en Europa, enrolado de chico en los tercios de Flandes a las órdenes de España, que al ser capturado por los turcos, es enseñado por estos a navegar, y llegado a América se transforma en protector de indios y esclavos.

Su lucha principal es contra Sangría O'Hara, filibustero feroz de las Antillas, autor de las matanzas de Ronda, Campanario y San Isidoro, puertos del lugar. Tiene este un lugarteniente lla-



mado Champagne Ledoux, tan atroz como su amo. Champagne captura a Caribe, quien logra huir luego de derrotarlo, y se dirige a Puerto Vírgenes para dar aviso de que los pirates piensan invadirlo.

El gobernador de la ciudad, el regidor Nuñez Vela, es enemigo acérrimo de Caribe, pues este ayuda a escapar a sus esclavos de las plantaciones; Caribe debe enfrentar al vizconde de Lérida, capitán de las tropas, quien ante la nobleza del mestizo y los dobleces de carácter del regidor, se hace amigo y compañero del supuesto malhechor. Finalmente las tripulaciones de Caribe y O'Hara entran en combate, y vence el primero. O'Hara pide formar parte de la tripulación a lo que Caribe accede, pese a los consejos de Lérida. Inician la persecución de Núñez Vela, que ha huido llevándose los tesoros de Puerto Vírgenes, para venderlos en Lima, viajando por las costas de Sudamérica. El primer encuentro es en las puertas del Delta del Paraná, de donde el Loire, el barco del capitán Caribe, logra escapar. Por último rescatan el tesoro y Caribe y sus tripulantes vuelven a puerto Vírgenes. Se publicó en *Misterix* entre los números 566 (18/09/59) y 585 (29/01/60). (R.V.R.)

Capitán Lázaro

Todo comienza en una prisión francesa, durante la invasión nazi a ese país. Un grupo de criminales decide escapar del presidio e invitan al profesor Andelle, que purga en la cárcel un crimen que no cometió, a que se les una en el gran escape. Primero reacio, finalmente el profesor acepta, con la intención de reunirse a la resistencia francesa contra el invasor. Una vez fuera se separa de los criminales y en su huida se topa con dos comandos ingleses.

Escondido escucha la misión que deben cumplir estos valerosos soldados, pero inmediatamente observa como son asesinados, emboscados por los alemanes.

Andelle asume entonces el riesgo y decide ser él quien ejecute la peligrosa misión, que termina exitosamente.

Rescatado por los ingleses, es llevado frente al coronel Wilson, ante quien el valeroso profesor confiesa. Debido a las circunstancias del caso el coronel decide no delatarlo, pero le encomienda una peligrosa misión, asume así Andelle el grado de capitán y el alias de Lázaro, debido a que fue el único nombre que se le ocurrió en este resucitar a la libertad. De aquí en adelante el valeroso capitán vivirá las más increíbles aventuras en el marco de la segunda guerra mundial.

Con el guión de HGO en los primeros cinco episodios y de su hermano Jorge en el sexto y último, es dibujada

por Enrique Cristóbal y publicada en *Hora Ce*ro, entre los números 12 (4/58) y 17 (9/58). (H.O.)

Cargamento negro

Las consecuencias de la guerra en el desierto son la ruina, la muerte y la desolación.

Esto es lo que encuentran Alan Day y Crazy Jones, dos ex comandos y expertos en asuntos árabes, cuando son contratados para desbaratar el accionar de una tenebrosa banda, dedicada al tráfico de esclavos provenientes de tribus africanas.

Muchas son las peripecias y los peligros que deben enfrentar nuestros héroes para salir victoriosos en su cometido.

Esta historieta ha sido el primer trabajo de HGO en este, para él, nuevo y desconocido medio. Si bien no fue la primera publicada –lo fue «Ray Kitt»– sus propios recuerdos –coincidentes con los del dibujante– permiten asegurar que esta ha sido su ópera prima.

Con dibujos de Eugenio Zoppi, apareció en la revista *Cinemisterio* a partir de su no. 51 (31/10/51). (H.O.)

Charlena

Charlena es un ama de casa con una vida monótona, al cuidado de su familia: Alberto, su marido y Albertito, el hijo. Como su nombre lo indica Charlena no para de hablar sobre las cosas cotidianas que le suceden.

La protagonista pertenece a una era convulsionada, una época de cambios donde la mujer pelea por una posición en el mundo y HGO lo refleja abiertamente en esta singular serie.

La heroína se presenta así: «Todos me dicen Charlena, pero la verdad, cuando charlo estoy con la cabeza en otra parte... Digo: "Otre parte" y soy otra, soy ¡Satanka!, la mujer invencible». Bajo este estado vive oníricas aventuras, donde los enemigos pueden ser los Gorilones, que envenenan el tuco para tallarines en spray con LSD, a

lo que Satanka/Charlena hace caso omiso, concentrándose en la lucha contra el masculino enemigo. También aparecen los Vampos, jefes de los gorilones a los que vence con los artilugios escondidos en su cartera: de ella saldrán peines ametralladoras, cospeles atómicos y monedas/granadas, demostrando una vez más lo que las féminas pueden guardar en ese pequeño accesorio de la moda. Por fin se deja salvar por un hombre, pero al final demuestra que el ciclópeo héroe masculino es un verdadero pusilánime con ella, al no corresponderla amorosamente. Finalmente vuelve a la realidad y a su rutina diaria.

Esta particular historieta fue magistralmente dibujada por Eugenio Zoppi para un suplemento publicado por la revista femenina *Karina* en 1966. (H.O.)

Chas Erikson

Base aérea de San Francisco, California. El teniente Chas Erikson integra una escuadrilla de pilotos de prueba. El comandante de la base lo pone en antecedentes: en Nevada ha sido avistado un *ovni*, en vísperas de un ensayo atómico. Requieren la presencia de Chas para que, cuando se realice la prueba, él sobrevuele los alrededores y trate de avistar la nave extraterrestre. Erikson logra entrar en contacto con el platillo, y es llevado a su interior; un ser de conformación humana, de una civilización muy adelantada respecto a la terrestre, envía un mensaje por su intermedio: los experimentos nucleares no solo son un peligro para la Tierra, sino que turban la paz de todo el universo. Deben dejar de realizarse.

Esquemáticamente este es el argumento del primer episodio de esta serie, iniciado en el no. 1 de *Dragón Blanco* (1/6/55), en el que figura como guionista Matt Flower –¿seudónimo de HGO?– y como dibujante Jack Hover –otro alias– que para su labor se *documenta* en Milton Caniff, Frank Robbins, George Wunder, Jack Monk. El segundo episodio, ya firmado por Oesterheld, trata sobre la producción artificiosa y criminal de huracanes; en el tercero y último, que quedaría inconcluso ante la aparente desaparición de la revista en su número nueve (7/9/55), la investigación sobre el sabotaje al que está expuesto un prototipo superador de los vuelos de máximas alturas, pone en evidencia la responsabilidad del mismo director de las pruebas, científico notable, que ya ha logrado poner en órbita

una plataforma espacial a la que se dirige con Chas y un compañero –tomados prisioneros– al terminar el número citado. En este episodio Del Bó remplaza al dibujante inicial. (A.F.)

Comandante Prado

Castigado a ser jefe de la soldadesca del fortín Ñandú Quebrado, un mísero y solitario puesto en los confines del desierto argentino, el comandante Prado, a quien la indiada lo identifica como *Cara de Caldín*, deberá enfrentarse con los malones del cacique Ralmú, valiente pampa que sufrió la muerte de su hermano Narcó por el propio Prado, a quien le tiene prometido el filo de su lanza.

Luego de varios encontronazos sin dar ni pedir cuartel, Prado y Ralmú llegan a una situación sin retorno, la que los obliga a jugarse el todo en un duelo a muerte.

A puro coraje ambos guerreros se baten ante sus hombres, lucha feroz que termina con la muerte de los dos valientes.

El desarrollo de este personaje, dibujado por César Spadari, se expone en una larga y única aventura que se inicia en el no. 782 (11/11/63) del semanario *Misterix*, para finalizar en el no. 793 (23/1/64). (L.R.)

Crónicas de Hueso Pelado

Esta historieta de HGO, dibujada en su primera entrega por Pérez D'Elias, fue realizada en Chile para la revista *El Pingüino* alrededor de 1967. Aquí HGO parodia la vida de la edad de piedra en un lugar –Hueso Pelado– donde el texto y la gráfica apuntan a la actualización humorística, a la manera de Los Picapiedras, los que, no por casualidad, asoman en algún cuadrito. En el episodio en cuestión, el maestro de Hueso Pelado da a conocer a sus alumnos la epopeya de Perseculio, máximo héroe nacional, protagonista involuntario de la gran victoria de los huesopelados en su guerra contra los maulas, tribu archienemiga. En los siguientes episodios, dibujados por Eugenio Zoppi, el maestro del pueblo divulga distintas enseñanzas ante los párvulos, siendo esta la mecánica introductoria para el desarrollo del argumento. (A.F.)

Crónicas del tiempo y del espacio

Extraídos los relatos de una «Biblioteca de crónicas del tiempo y del espacio» esta serie tiene dos episodios con guión de Jorge Mora, en los nos. 32 (6/61) y 33 (7/61) de *Frontera Extra*; en el primero, solo con el título genérico –5 planchas dibujadas por Di Benedetto– se relata el asesinato de un operario de una estación espacial en manos de un compañero, por la ambición de este a ocupar un cargo jerárquico. El segundo, titulado «La primera vaca en la luna» –otras 5 páginas dibujadas en este caso por Merel– tiene como motivo la aclimatación de un bovino en la colonia lunar, para el suministro de leche fresca a sus operarios.

Cronológicamente entre ambos episodios aparece uno con el guión de HGO: «Las pisadas de la muerte», dividido en dos partes, publicadas en *Hora Cero Extra!* no. 45 (20/7/61) y no. 46 (10/8/61). Esta entrega relata el regreso de la primera tripulación llegada a Venus, donde el mayor Manning, al frente de la misión, elimina a sus dos compañeros a fin de quedar dueño él solo de la hazaña. Producido el regreso se descubre prontamente el ardid. (A.F.)

450 años de guerra contra el imperialismo

Se conoció así la serie de episodios históricos que Héctor G. Oesterheld y Leopoldo Durañona –en los dibujos– pergeñaron juntos en el semanario montonero *El Descamisado* entre los números 10 (24/07/73) y 46 (02/04/74). En algunos números el nombre cambiaba por «450 años de guerra al imperialismo». El primer capítulo se llamó «La España imperialista», sin que se conozca el título genérico. Los tópicos tocados por estas historias giran en torno a la conquista española en América y sus excesos, y por las intrigas políticas que se dieran en el siglo XIX en la historia argentina, trazando continuamente paralelismos con la situación que se vivía en la década del setenta.

Los tres episodios finales fueron escritos por Jorge Morahin y solo el último dibujado por Rubén Sosa. (H.O.)

Cuentos de la ciudad grande

El regalo para la madre que no pudo ser; la billetera de un rico dueño devuelta por un anciano necesitado; una pelea en el Luna que continúa luego del último round; la ñata contra el vidrio de un pibe que anhela con pasión el juguete de vidriera... Historias, historias de una gran ciudad que nunca descansa, productora de incontables hechos de sorprendentes grandezas y de mínimos, insignificantes casos que recién alcanzan el grado de importancia y se tienen en cuenta cuando se sufren en carne propia. Día a día, los anónimos personajes del grandioso escenario de la vida marchan a protagonizar sus distintas historias, sin conocer el libreto ni el lugar que ocuparán dentro de este.

En episodios autoconclusivos, sin personajes permanentes, da comienzo desde el no. 26 de *Frontera Extra* (12/60), publicándose también en *Hora Cero*, *Frontera* y *Hora Cero Extra!*

Iniciada por Lobo, después de «Ernie Pike» es la creación de Oesterheld que más dibujantes ocupó, sumándose las firmas de R. Regalado, Rubén Sosa, Ángel Fernández, Jesús Balbi, V. Di Benedetto, Yabar, José del Bó, Julio C. Medrano, Horacio Porreca, Rodolfo Zalla, Aguilar y José Muñoz. (L.R.)

Cuentos del tipi

Era un hombre que recordaba a un roble centenario castigado por incontables vendavales, quemado por soles y nieves pero fuerte aún. Su nombre Oregón Trail, viejo *cowboy* que en el tipi del jefe Kunarka cuenta relatos de aventuras atrapantes, historias que se mezclan con las del propio cacique cheyene y las de sus guerreros. Son relatos de luchas pasadas, anécdotas del presente, amargas y dulces; historias que parecen cobrar vida cada vez que se ini-

cia la ronda junto al fuego, que no se apaga nunca.

La serie se inició como relato novelado en *Frontera Extra* no. 11 –septiembre de 1959– pero a partir del no. 45 de *Hora Cero* –enero de 1961– se da lugar a la versión historietística con dibujos de Lobo. La versión literaria se reditó en forma de libro en la colección *Vista Aventuras*, de Editorial Índice (1962), en el diario *La Gaceta de la Plata* (1968) y en Italia, a partir del no. 0 de *L'Eternauta*, de Comic Art (octubre de 1980). (L.R.)

Del cuaderno rojo de Ernie Pike

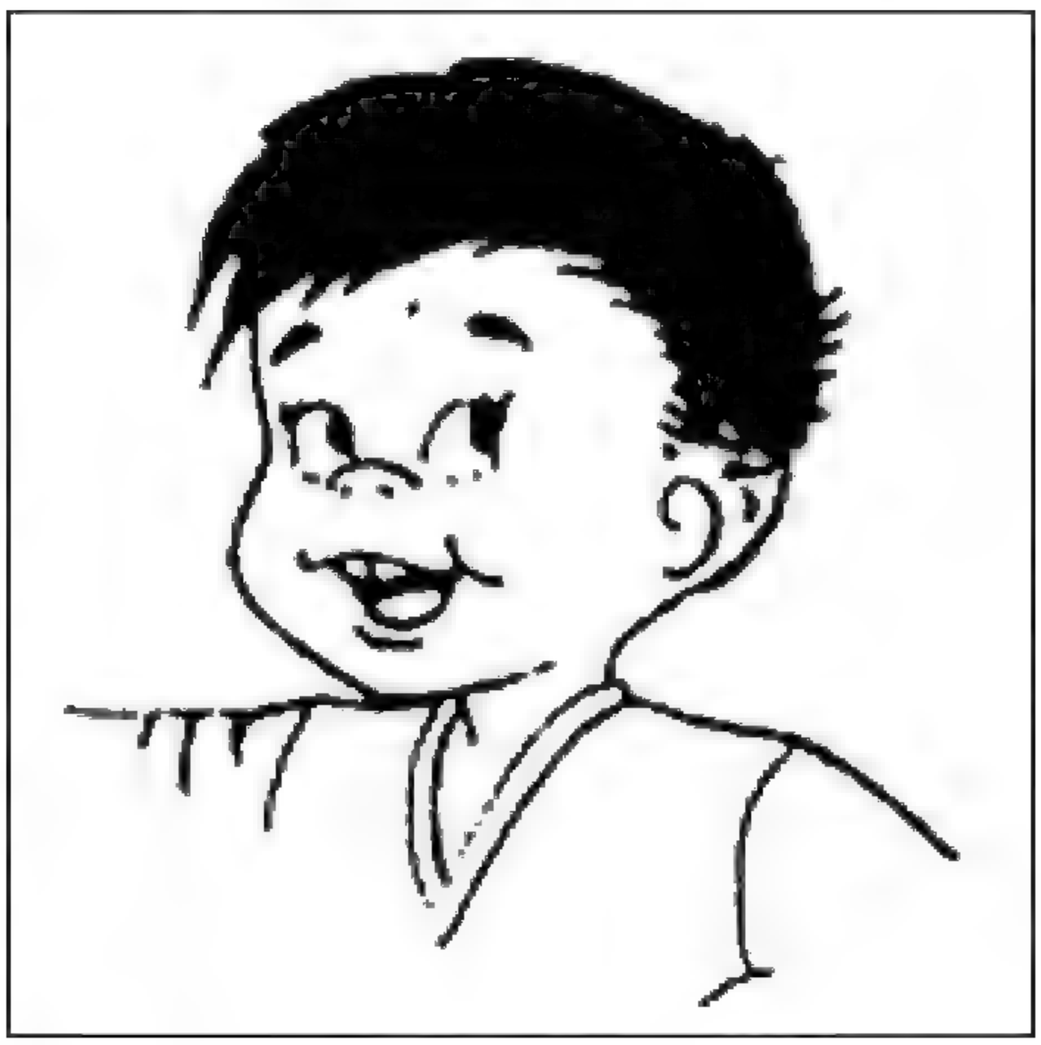
Desde el no. 11 de *Frontera* –febrero de 1958– se inició esta serie de relatos a cargo de Ernie Pike donde los protagonistas son niños y adolescentes, ya perdido temprana y definitivamente lo más preciado y puro de sus vidas: la inocencia.

Aquí nada ha cambiado en cuanto al trágico accionar del mundo en guerra, solo que quienes toman la responsabilidad de encarar la cruel lucha por mantener los ideales patrióticos, son los jóvenes muchachos, niños algunos, lejos del divertimento que sus edades biológicas suponen, convertidos en auténticos soldados sin uniformes, que empuñan las armas para dirigirse a un destino incierto, a veces, hacia un impensado charco de sangre.

Hechos heroicos de pequeños héroes de la segunda guerra mundial, jalonan los episodios de esta obra que comienza Solano López, y en la que participan además Abel Guibe, Enrique García Seijas, Jorge Moliterni, Oswal, Horacio Porreca, Eugenio Zoppi, Ángel A. Fernández, Carlos E.Vogt, Tombolán, José Muñoz, Rainieri, Lobo, Heredia, Musuraca, Di Benedetto, Caruso, Balbi y Merel, con lo que se logra entre todos 367 páginas, y se publican también en *Frontera Extra*. (L.R.)

Deportito

En mayo de 1956 la Editorial Temporada pone en la calle una revista infantil, orientada hacia lo deportivo. Su



nombre era *Deportito*, pero además de las notas sobre las distintas disciplinas deportivas, conviven en sus páginas secciones de corte científico, figuritas para coleccionar y, como era de esperarse, historietas. Como es obvio, la principal lleva el nombre de la revista y cuenta las hazañas de un niño y su pelota mágica, la que utiliza para luchar contra el mal, como todo héroe que se precie de tal. Tiene como escuderos a Godofredo y el Pecoso; al comienzo las andanzas eran más relacionadas con la temática central de la revista, contando con los guiones de HGO. En septiembre de 1956 *Deportito* se renueva: aparece el no. 1 de *Súper Deportito*. A partir del no. 7 (15/12/56) el dibujante, Ángel Sagrera se hace cargo también del guión, dando la historia un giro: la pelota es robada y Deportito solo puede recuperar lo que le daba magia: un talismán; decide pegarlo a la malla de un reloj pulsera y utilizarlo para conceder buenos deseos: a partir de aquí la *troupe* viaja a través del tiempo para cumplir alguna misión que el talismán le imponga a cambio del deseo que ha de otorgar.

Súper Deportito, luego de su número doce, deviene en otra revista: *7 Historietas*, donde se trasladan las aventuras de los pequeños, bajo el título de «El talismán mágico». (H.O.)

Doc Carson

Ser médico en el West representa para Doc Carson un trabajo de agotadoras misiones puesto que su actividad no se limita a sacar del cuerpo de un salvaje vaquero varias balas o simplemente tratar de bajarle la fiebre al hijo del sheriff, dado que su espíritu de justiciero lo lleva más allá de una operación quirúrgica y se verá entonces mezclado en acciones tales como defender las tierras de un viejo indio amigo, ocultar a un joven que él presume inocente, o trenzarse a tiros con peligrosos pistoleros, sin importarle el riesgo. Doc Carson, de trato amable como médico, duro con los duros, estará siempre presente donde el destino demande sus servicios, ya como doctor en medicina, ya como certero con su carabina o sus *colts*.

Esta serie tiene su origen en la revista *Hazañas!*, de Editorial Muchnick: desde su primer número –18/11/53– hasta el no. 20 se da a conocer en el formato de folletín, ilustrado por Eugenio Zoppi, contando la llegada del valeroso médico al pueblo de Mescal Valley; el personaje tiene verdadero peso dentro de la publicación, protagonizando varias tapas; a partir del número veintiuno –7/4/54– se transforma en una historieta, con las firmas de HGO y Silvester (Carlos E. Vogt) en el dibujo. Los mismos autores retoman la serie desde el

no. 18 de *Hora Cero Extra!* –febrero de 1960– produciendo en esta etapa dieciocho capítulos en 126 páginas, siempre en la misma revista de Editorial Frontera. (L.R./H.O.)

Doctor Morgue

En junio de 1959 en la revista *Hora Cero Extra!* no. 10 Héctor G. Oesterheld desarrolla, en diez páginas dibujadas por Alberto Breccia, el único episodio de este personaje, médico forense.

La personalidad del doctor Morgue está ligada a su profesión; oscuro, misterioso, detallista al extremo en sus autopsias, pero también capaz de alentar a Sammy, su ayudante negro a continuar sus estudios de medicina o apiadarse de un gánster arrepentido, que asesinó a su jefe para proteger a su hijo. Lo acompaña en sus aventuras el inspector Sullivan.

Esta única entrega constituyó el preludio de una gran serie, que lamentablemente no continuó. (H.O.)

Dos entre la gente

Tacho, Marcos, Pepo: estos son los nombres que ocupan afectivamente el corazón de Cecilia Lezama; Tacho, su «George Harrison propio» llega a su vida con anterioridad al comienzo de la acción, contemporánea a la publicación en la revista *Gente* –no. 232 1/1/70 al no. 243 19/03/70–. Veinticinco años, filósofo, hippie, artesano, novio imposible para los padres de Ceci, clase media en ascenso, semipiso de categoría en Belgrano. Cecilia, en consonancia con su nombre, trabaja en una disquería a las órdenes del señor Marelli; ella y su amiga Ofelia se encargan de la atención al público: así conoce a Marcos, estudiante de geología, resuelto a irse a Texas donde le ofrecen buen trabajo y perspectivas inmejorables de estudio. Ceci

le reprocha su desarraigo, pero termina entendiendo su postura, aunque no la comparta.

Otro que llega al negocio es Pepo Salas, polista exitoso, que le ha

«echado el ojo» a Cecilia: mucha plata, autos, viajes, novio ideal para el matrimonio Lezama. Aparece justo cuando el corazón de ella fluctúa entre el acoso pasivo de Tacho y el activo, persistente de Marcos. Por un tiempo Ceci se deslumbra, pero pronto ve que el personaje es ni más ni menos que eso: un personaje.

Marcos, pintón y sensible, va ganando terreno; cuando pone fecha a su viaje Ceci ya no lo duda, se irá con él, aunque le cueste dejar este país de calles de barrio, jazmines, patios, bandera idolatrada, santo de la espada, un país que aprendió a querer desde la infancia, cuando su padre no era ejecutivo, cuando le ayudaba a pintar el gallinero, cuando vivían en Colegiales, cerca de las vías.

Marcos llega un día, diciendo que hay un cambio de planes: no va a Texas, lo contrataron en otro país; ¿Ella podría en principio trabajar? Responde que sí, un poco sorprendida, siempre que supiera; le dice que sí, que es en una disquería, que a él lo ha contratado otra compañía, por menos dólares, para buscar agua en un país lindísimo, con cosas únicas, como calles de barrio, jazmín, patio, bandera idolatrada, santo de la espada, un país con mucho hecho, pero todavía con mucho por hacer...

El señor Marelli intercede ante una no muy joven admiradora de Sandra, a quien Ceci había dejado *colgada* y contemplando a la pareja besándose, le da asueto a Ceci y la *echa* a la calle: allí Marcos y Cecilia, 1970, son Dos entre la gente. Así termina esta serie de HGO, con dibujos de Roberto Regalado, que *Gente* presentara con el título «Seguimos con las historietas», dando las razones para ello, y seguramente haciendo alusión a la cercana publicación de «El Eternauta». (A.F.)

Dragón Blanco

Cliff Mason, soldado de la Legión Extranjera en el Oasis de Gharda, pasa de ser un legionario castigado en la guarnición a jefe natural e indiscutido de una expedición enviada en auxilio de un fuerte vecino, sitiado por millares de *tuaregs*. Camino a esa misión, Cliff tiene como meta personal el vengar la muerte de tres compañeros, en la persona del jefe de la ciudadela sitiada, el capitán Stark.

En el escenario de un largo asedio, Cliff busca el momento propicio de consumar su venganza. y cuando parece alcanzar su objetivo, una bala perdida le gana de mano: Stark, agonizante, cuenta a Mason que uno de los tres enviados a una misión suicida era su hijo. Antes de morir le entrega un anillo, con la figura de un dragón blanco, emblema que tiene gran poder sobre los *tuaregs*.

HGO realiza esta historieta para el

semanario *Dragón Blanco*, desde el no. 1(1/6/55). Este primer episodio –posiblemente el único– termina en el no. 9 de la revista (7.9.55). (A.F.)

Frankie, el pequeño *cow-boy*

El pequeño Frankie no tiene la plata necesaria para costearse el viaje en diligencia hasta Los Adobes, donde vive su tía Moll, que ese día cumple años. Otro viajero, Clem, le da los cinco dólares necesarios. En el viaje el pequeño se da cuenta que su compañero de viaje es un fugitivo, buscado por homicidio. La diligencia es asaltada por la banda de Ramiro Monedas; repelido el ataque por Clem y el *sheriff* Morle –agregado al viaje en una posta– resulta herido de muerte el jefe de la banda: antes de morir atestigua ante el *sheriff* la inocencia de Clem del crimen que le imputan. Clem y Frankie dominan la situación en el *saloon* de Los Adobes, donde se encuentra el asesino –Chaney– y su banda. En un tradicional duelo Clem vence a Chaney y luego con Frankie van a visitar a la bonita tía Moll. Clem y Moll intercambian miradas y las porciones finales del pastel, en detrimento del pequeño Frankie, quien no entiende el comportamiento de la gente grande... En *Billiken* no. 2768 (29.1.73) fue publicado este episodio, con dibujos de Dalfiume. (A.F.)

Futureman

Para la Editorial Dayca y surgido de una idea de su director HGO escribe las aventuras de este superhéroe. Era Cronos –tal su verdadero nombre– científico e historiador de mediados del siglo XXV, vive con su esposa Roma. Tiene instalada su base de operaciones en Sudamérica; su forma de estudiar la historia de la humanidad es un tanto curiosa: se vale de su invento, el *tiempo-visor*, con el que puede ver, en vivo y en directo, cualquier hecho del pasado: la llegada de los vikingos a América, el descubrimiento del fuego, etc. Además posee una máquina del tiempo con la

que puede transportarse personalmente a esos momentos, y en algún caso intervenir, utilizando su tecnología de avanzada: su retropropulsor atómico, que le permite volar, su pistola de rayos cerebrales, con los que domina personas y animales y su pistola atómica que lanza rayos caloricos; también posee la habilidad de comprender y hablar cualquier idioma.

Por sus visitas a la Argentina a mediados del siglo XX se le bautizó con el nombre de Futureman. Detrás de este singular personaje se encontraban: en los guiones HGO y en los dibujos Eugenio Zoppi –creador del nombre– (firmaba como Nicolaos); Lito Fernández (firma A. A. Ferviet); Néstor Peña, Pedro Bass y García Murillo. Apareció en su propia revista (1964). (H.O.)

Galac Master

Con pequeños retoques en el guión de un ya desaparecido HGO, *Skorpio*, de Ediciones Récord, repone en sus páginas a «El Astrón de la Plata», pudiendo considerarse esta la última publicación de una serie del guionista.

También los dibujos sufren modificaciones, ante todo, el comienzo que había realizado Fernández debe rehacerlo Oswal, esta vez único dibujante. Las diferencias en el guión están dadas principalmente por el nombre del protagonista, que aquí se llama Dardo Fuentes y que ya al final, el título al que accede el joven científico es el que da nuevo nombre a la serie: Galac Master.

Se publicó entre los números 63 (6/80) y 72 (6/81) de *Skorpio*, para un total de cien páginas. (R.V.R./H.O.)

La guerra de los antartes

A través de ciento sesenta páginas, de las que una es carátula resumen y tres corresponden a mapas, se desarrolla esta historia. Comenzó en el no. 22 (mayo de 1970) y finalizó en el no. 31 (febrero de 1971) de 2001 de *Periodismo de Anticipación*, y contó con diez capítulos.

Dibujada por León Napoo (seudónimo de Antonio Mongiello Ricci, firmando como Napoleón para sus trabajos humorísticos), al influjo del Pop y Op Art, abunda en fotocopias, tramas aplicadas, monocopias y fregados, más la influencia de Pratt en el diseño de los rostros de personajes, de Guido Crepax en los desnudos femeninos, Ph. Druillet en los uniformes, naves y panorámicas, más el agregado expresionista del plástico Jorge de la Vega en varias ilustraciones.

Pese a estas combinaciones, el trabajo de arte mantiene un equilibrio constante en la puesta en página, a pesar de ser decorativa.

Mateo Ribas narra desde el futuro esta tragedia que comienza en el año 2001. No hay que olvidar que está escrita en las postrimerías de la última *dictablanda* del siglo XX y el discurso, de tono populista, presagia el advenimiento del peronismo.

El lenguaje es libertario, incluyendo un líder carismático, el Chango Medina, con consignas que años más tarde serían sospechosas al Proceso de Reorganización Nacional y lo llevarían a engrosar la lista de desaparecidos. En este trabajo el mensaje es más claro que en «Galac Master», amén de profusamente literario.

La historia, muy paralela en el contenido a «El Eternauta» (notable ejemplo: «Elena... Martita» y «Carmen... los chicos», en boca de los protagonistas respectivos), también recurre a otro motivo anterior del autor: los antartes son descendientes de terrestres capturados por alienígenas hace siglos, tal como sucede en años anteriores en «Uma-Uma». (R.V.R.)

La guerra de los antartes 2da. versión

Curiosamente es la misma obra, pero en realidad es otra historia. Aquí la concepción clásica de Gustavo Trigo le da otra dimensión y carnadura, que forma un todo equilibrado con el guión exaltado de Oesterheld (seudónimo: Francisco G. Vázquez). Allí donde se representa a la multitud popular manifestando su repudio a la invasión, no se sabe si detenerse en la gráfica o gozar el despliegue del guión y la parte literaria del mismo.

Se puede aducir que es panfletario, opinión que comparto, pero hecho desde el oficio que el guionista adquirió con los años. Tampoco se puede olvidar el contexto histórico en que se publicó ni el medio que sirvió de soporte, el diario *Noticias*, desde el 22 de febrero de 1974. La anécdota de base es similar a la original, pero difiere sustancialmente en el fondo. Ya no es un cuento de ciencia ficción sino un planteamiento político con el que se puede o no estar de acuerdo pero, además, motivaciones y

personajes son otros. Emparentada con «El Eternauta» (y a su sombra) va mostrando, mucho más que las actitudes del invasor, la reacción humana a ese hecho. El horror en Sudamérica y las consideraciones *prácticas* de las grandes potencias.

Reitero: dejando de lado alguna demagogia del mensaje, leerla hoy sin prejuicios provoca al entendimiento y ayuda en la clarificación para comprender la entronización de la mal llamada *globalización* y agradecer al autor en uno de sus mensajes póstumos. No pudo ser concluida, ya que el diario fue clausurado por el gobierno de Isabel Perón en agosto de 1974. (R.V.R.)

Haakon

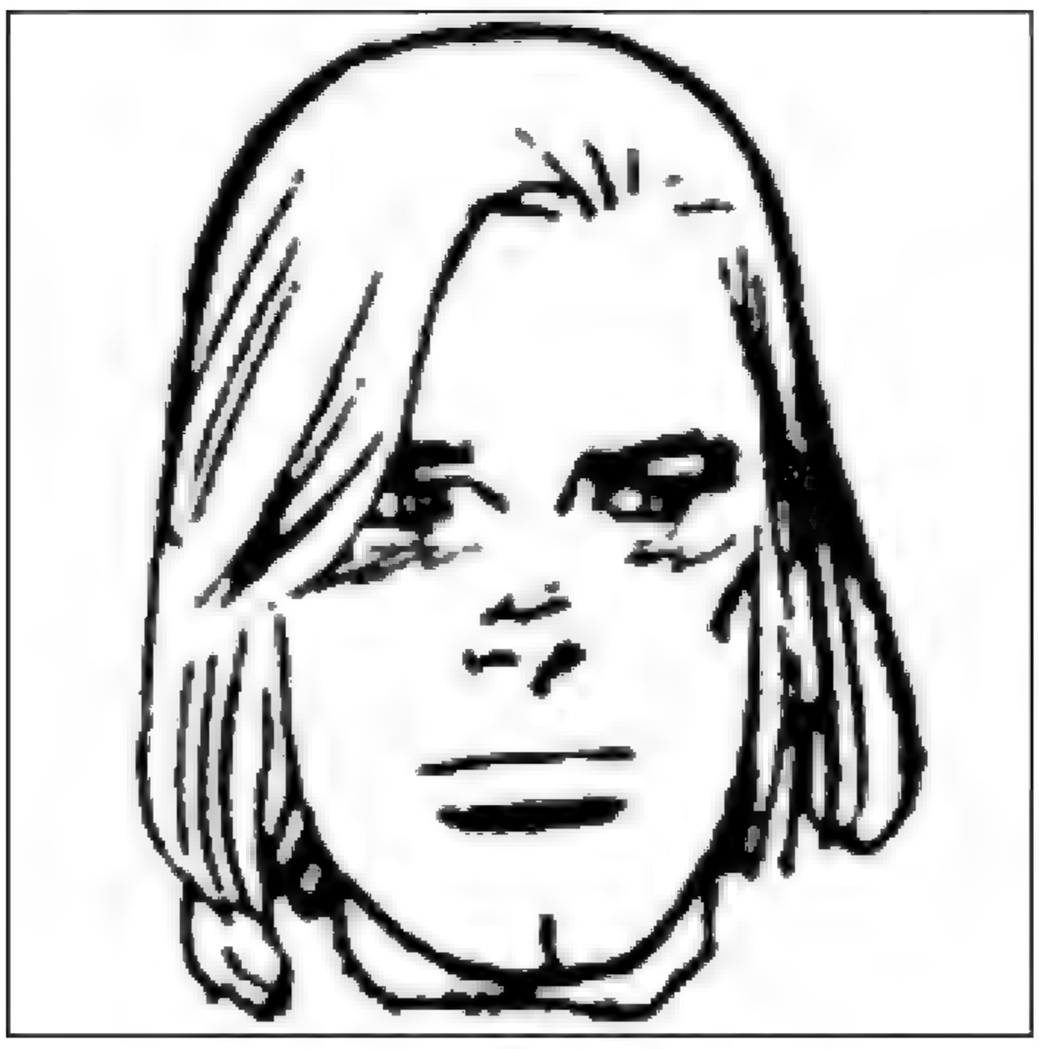
El doctor Erik Stig cuida a los heridos en un dojo de *kung-fu* y a la vez estudia *aikido* a pesar de sus casi cincuenta años. Su ayudante Dennis es un joven experto, casi cinturón negro y ambos se ven envueltos en la recuperación de una momia en el Himalaya: Haakon.

Hace más de mil años, un vikingo llegó caminando a esa zona, estudió todas las técnicas de combate y filosofía oriental y *murió*. La momia de Haakon despierta en la plenitud de su vida, en perfecto estado, cuando unos asesinos tratan de destruirlo, y Dennis cae muerto cuando se interpone. Erik y Haakon tratan de desbaratar la organización del temible Kresus y se involucran en aventuras de espías y asesinatos con las artes marciales como únicas armas.

Esta serie –tentativamente titulada «El hombre del kung-fu»– es escrita por HGO en 25 episodios; el primero, titulado «El precio de la victoria» se publica en *El Tony Extracolor* no. 345 (noviembre de 1974). Los dibujos estuvieron a cargo de Lito Fernández (episodios 1 y 2, 10 al 23) y Massaroli (3 al 9 y 24 y 25). (D.A.)

Hueso Clavado

En la época de la fiebre del oro un buscador, Pirita Carey, encontró una pepita de casi cuatro kilos; esto desató



un verdadero furor en esa inhóspita zona de Montana. El hecho daría lugar a la formación de un pequeño pero próspero poblado, Hueso Clavado, llamado así por la forma de una enorme roca, que parecía un hueso a medio enterrar en el suelo. Este fue el lugar donde Pirita encontró la famosa pepita que lo convirtiera en millonario. Pero la fiebre duró poco tiempo, nadie más pudo encontrar un gramo de oro en la región. La gente abandonaba el pueblo; solo un grupo de valientes se quedó a resistir: Hueso Clavado es ahora un caserío en medio del desierto, allí no hay héroes, todo el pueblo es el protagonista aunque tres de sus habitantes se destacan del resto: Sesos Casey –el idiota del pueblo–, Hal Potter –el *sheriff*, al que apodan Derringer, porque es tan pequeño como esa arma que llevaba asida a la muñeca– y Pop –el valiente del poblado.

Este *western* humorístico, realmente desopilante por momentos, hace gala de lo que rezaba su presentación: «un viaje con boleto de ida»: el que llega a él ya no quiere dejarlo jamás.

Con guión de HGO, firmando H. Sturgiss, aparece en *Hora Cero*, desde el no. 5 (septiembre de 1957) hasta el no. 11 (marzo de 1958). Los dibujos pertenecen a Ivo Pavone. (H.O.)

Jack Cleves

La hija de un millonario se casa; Sir Reginald Murray, el padre, llama a Jack Cleves, famoso detective privado para que custodie un valiosísimo collar que la novia lucirá en la boda.

Afecto al buen tabaco Jack consigue que Sir Reginald, luego de retirar la joya del banco, le envíe una caja de sus cigarros favoritos. Un ladrón –Michael– luego de sorprender a Cleves y narcotizarlo, se hace pasar por su ayudante ante Sir Reginald, quien le confía la joya. Un altercado entre Michael y su cómplice, mientras escapan en un automóvil, termina con un tremendo choque, mientras Jack Cleves, despertando de su forzado sueño en la banquina de un camino vecinal, muestra engarzado a su pantorrilla el valioso collar, que Sir Reginald, a instancia suya, le había enviado dentro de la caja de cigarros.

Este argumento se desarrolla en la única entrega de este personaje, en el no. 45 de *Frontera* (12/1960), estando a cargo de los dibujos Julio Schiaffino. (A. F.)

Jeep Popski

Vladimir Peniakoff, mejor conocido en el octavo ejército como Jeep Popski es jefe de un pequeño grupo de combatientes destinados a actuar en pleno corazón del territorio enemigo, asestando golpes tipo comandos en las propias líneas alemanas. Este reducido grupo de

combate, transportado en vehículos Jeep artillados, es denominado como el Ejército Privado de Popski, cuyas historias se desarrollan solo por tres episodios entre los números 38 (6/60) y 41 (9/60) de *Hora Cero*, con comentarios de Ernie Pike y dibujos de Daniel Haupt. (L.R.)

Jimmy Tornado Salas

En la década del sesenta la Editorial Zig-Zag –Chile– lanza al mercado la revista *Ruta 44*. En ella, desde su no. 5 (5/67), se contaban las aventuras de un corredor de segunda línea y mecánico llamado Jimmy Tornado Salas.

Luego de distintas alternativas, Jimmy tiene su gran oportunidad, debido a que el piloto titular –Chuk Petillo– ha perdido el valor para correr. Al mando del auto número cuarenta y cuatro, se enfrenta nada menos que a Burt Noren, el campeón; luego de una gran carrera a escasa media vuelta del final, Jimmy choca y se despista; Burt corre a socorrerlo y ya en el hospital le confiesa a Tornado que por fin ha encontrado alguien con las agallas suficientes para integrar su equipo. Aquí nace una gran amistad y da comienzo un sinfín de aventuras entre los dos pilotos, hasta que Burt muere trágicamente durante una competencia. De ahí en adelante Tornado continúa solo su camino al podio. Con el tiempo su físico cambia, convirtiéndolo más en un glamoroso héroe que en la figura cuasi *nerd* del principio de la historia; inclusive gana una novia de nombre Helen.

Jimmy Tornado Salas contó con guiones de HGO y dibujos de Germán Gabler, Hernán Jirón y Eugenio Zoppi. (H.O.)

Joe Zonda

Para emplearse como piloto de avión comercial en la Last Minute Company Inc. había que sortear una dura prueba: saber resolver emergencias de esas que exigen riñones y puños. Cirilo Zonda, mendocino, dieciocho años de edad, logró el empleo, a pesar de haber estudia-

do por correspondencia y no contar en su haber con ninguna hora de vuelo. Zonda, a quien se le conocería como Joe, tenía una misión personal que cumplir: ganar el dinero suficiente para comprarle a su hermano mayor un tractor, cosa que se empeñaría en concretar a cualquier costo. Raf, su compañero y piloto del DC-3 de la compañía –encargada de transportar desde gallinas, botines de fútbol, palitos para comer arroz o una mismísima bomba atómica– es quien lo volcará de lleno a un mundo inesperado para él, un mundo de peligrosas aventuras en el Pacífico Sur o en otro punto del planeta, en el que sobresaldrá la tenebrosa figura del peor enemigo de ambos amigos: la del Octopus, cruel, incisivo, inclaudicable y ridículo malo-malo de la serie, quien jamás logrará vencerlos en ninguno de los muchísimos duelos que protagonizaran. Para mal del Octopus, a partir de la duodécima aventura se acopla Pikli, extraño polinesio dotado de una sorprendente inteligencia, quien se convierte en el tercer tripulante del viejo DC-3, y que sumará más ritmo al paso de comedia que imprimen los personajes de esta graciosa historieta, iniciada en el no. 1 de *Frontera* (4/57). Digamos que Joe logra finalmente comprarle el soñado tractor a su hermano Gabino, quien, para sorpresa de todos, les comunica que su interés del momento radica en un auto de carrera y no más en el tractor que tanto costó conseguirle.

Hasta el no. 10 de *Frontera* (1/58), Francisco Solano López fue quien se encargó de dibujar las 130 planchas de esos primeros diez episodios de la serie, continuada luego –no. 18 (9/58)– por Julio Schiaffino (316 páginas en 38 episodios), incluyendo los seis publicados en *Frontera Extra*. (L.R.)

Killroy

En este *western* el protagonista es un *cowboy* honrado que no gusta de lujos y se hace amigo de Numokh –el legendario navajo que acompañara a Ticonderoga y Caleb– y de un trampero llamado Reno. Sus aventuras comienzan en el

pueblito de Flecha Town donde a pedido del pueblo se quedan a ayudar y se convierten en los segundos del *sheriff* Van Dick.

HGO realiza los guiones de esta serie en 53 episodios bajo el seudónimo de Joe Trigger, impuesto por la Editorial Columba, con los dibujos a cargo de Carlos Enrique Vogt (episodios 1 al 3, 5 al 19, 22 y 32), Pascual (4, 27, 31, 33 al 39 y 41 al 53), Merel (20 al 21, 23 al 26 y 28 al 30) y Barrera (40). El primer capítulo se tituó «Los senderos de Manitú»; presentado por HGO el 24/5/72 fue publicado en *Anuario El Tony* no. 11 (1/73). (D.A.)

Kuky

Corre julio de 1969 cuando el recordado Toño Gallo decide lanzar al mercado la revista *Juan Mondiola*, personaje de relatos literarios de Bavio Esquiú, que aparecían en *Rico-Tipo*, ilustrados por Pedro Seguí. La publicación presentaba notas de actualidad e historietas sobre el inolvidable personaje; como complemento de estas aparecía Kuky, ahijado de Juan Mondiola, viviendo aventuras de corte *nueva ola*, fuera del ámbito del arrabal. Aquí los discos de *onda*, los pantalones *oxford* y los *hippies* son moneda corriente. Kuky también realizaba reportajes a los famosos del momento y protagonizaba sus propias aventuras folletinescas.

Con dibujos del propio Toño Gallo, «Kuky» contó con los guiones de Oesterheld. (H.O.)

León Loco

Una banda be adolescentes pandilleros compuesta por Crazy, Puntazo, Tres Cremas, Japo y Milton Caniff decide ayudar al joven Tim Hearne a efectuar una misión en los mares del sur, similar a la del Kon-Tiki, embarcados en una antigua goleta bautizada León Loco, igual nombre que ostenta la banda. Los muchachos emprenden viaje hacia la gran aventura, que comienza peligrosamente días después de zarpar cuando un crucero los embiste, averiándoles la na-

ve. En medio de una furiosa tempestad, la goleta es llevada a un lugar seguro conocido como Cayo Pelado, mientras que los tripulantes, en bote, se internan en una de las innumerables galerías que la naturaleza ha practicado en la montaña. Allí, para sorpresa del grupo, encuentran a un viejo velero en ruinas, el que abordan de inmediato, descubriendo a tres personas muertas, ya calavéricas, junto a un mapa que sospechan que indica la ubicación de un tesoro. Acondicionada la goleta, parten hacia las indicaciones del plano, pero son nuevamente atacados por la misteriosa nave crucero, que logran eludir por milagro. Puntazo, de quien los otros tripulantes del León Loco sospechan que los ha traicionado, demuestra lo contrario en arriesgada acción, al hacer naufragar al crucero atacante, a costa de perder el mapa en el mar. Aunque el hecho del extravío preocupa a todos, el espíritu de la aventura permanece latente en ellos y continúan navegando hacia los mares del sur, donde, entre otras acciones, toman contacto con un astronauta recién llegado del cielo, se enfrentan con un submarino atómico ruso y pelean por sus vidas al ser atacados por un gigantesco calamar.

Esta serie se extiende por más de veinte episodios, a partir del no. 719 (24/8/62) al no. 792 (17/1/64), del semanario *Misterix*, de la Editorial Yaga. Los dibujos le corresponden a Ernesto García Seijas. (L.R.)

Leonero Brent

Era un cazador de pumas, un *leonero*, pero decidió unirse a una banda de delincuentes y asaltar un tren; es herido y abandonado por sus compañeros. La suerte hace que sea recogido por el doctor Clark, quien lo cura, salvándole la vida. En agradecimiento cambia la caza de leones por la caza de recompensas, donando al asilo del doctor Clark, institución que recoge a indios huérfanos, el dinero que obtiene de las mismas.

Viajero incansable, Leonero Brent sumará a su nueva vida a más de un fuera de la ley dispuesto a eliminarlo, pero también buenos amigos, como su ahijado, el navajo Koruka, los hermanitos Bob y Fred, o el famoso pistolero Ray Rango, compañero en alguna de sus aventuras. También se suma un extraño ser, Toko, el venusino, quien da un giro más fantástico al argumento, ya en manos de Jorge Mora.

HGO creó el personaje que comenzó a publicarse en el no. 13 de *Frontera* (abril de 1958), y lo continúa su hermano Jorge –Jorge Mora– desde el no. 15 de la misma revista. El creador gráfico fue Jorge Moliterni (24 episodios, 224 planchas), hasta el no. 9 (7/59) de *Frontera Extra*, lo remplaza H. de Vertiz, en *Frontera* números 31 y 32 (octubre y no-

viembre de 1958) quien realiza 16 páginas y posteriormente Tombolán, entre los números 38 (5/60) y 44 (11/60) de *Frontera*, para un total de seis episodios y 55 planchas. (L.R.)

Lobo Cruz

Jim Sullivan fue durante veinticinco años empleado de la compañía naviera Oriental Shipping de Zanzíbar, en la costa Este de África, hasta que la fortuna le echó una mano en la lotería y ¡adiós a la dependencia! La mano fue de tres mil libras esterlinas, justo lo que costaba un viejo buque, al que de inmediato compró y que, también de inmediato, le robaron. Aún la suerte no lo abandonó: trabó amistad con el joven Lobo Cruz, oriundo de Chubut, Argentina, experimentado hombre de mar, audaz aventurero que, además de recuperarle el barco, lo hace ingresar en un área de peligrosos personajes, comerciantes de la droga, contrabandistas de la peor calaña, hasta fulleros despiadados, pasando por la más baja categoría de la ralea portuaria africana, lo que significa, sin dudas, tiros, trompadas, cuchillazos y sangre al por mayor.

El viejo Sullivan ha pasado de ser un ignoto y aburrido empleado de escritorio a vivir la vida intensamente, protagonizando la aventura junto a Juan Lobo Cruz, un tipo al que aprecia y respeta y el que le hace sentir útil, necesario, joven.

La historia es relatada en primera persona por el propio Sullivan; inicia en el *Super Misterix* suplemento del no. 762 semanal, de junio de 1963, y finaliza en el del no. 813, de junio de 1964. Los dibujos estuvieron a cargo de Daniel Haupt. (L.R.)

Lobo Nuncan

Aparece en la revista *Dragón Blanco*, desde su no. 8 –31/8/55–, con dibujos de Carlos Ciernen. Desgraciadamente todo indica que la revista desaparece luego del número nueve, del 7/9/55, lo que nos priva del desarrollo argumental que de todas maneras en las

dos entregas conocidas aporta ricos ingredientes.

Pedro Nuncan vive en un barrio suburbano, en el que se reconocen calles de tierra con los clásicos puentecitos para cruzar las zanjas. La acción transcurre en 1970, es decir quince años después de su producción. Lobo, apelativo que debe a su actividad boxística, retorna de su trabajo como tornero a la pensión de Doña Pepa; una linda vecina, que se adivina novia o proyecto de tal, lo recibe; Lobo le da minga de bola: quiere terminar esa noche de construir el receptor que le permitirá captar las emisiones de la primera expedición lunar. Ve interrumpido su trabajo por tres sujetos que quieren conversar con él, sabiendo muchas cosas de su persona, entre ellas que es un experto aviador, pese a su juventud.

Los recién llegados no andan con vueltas; dos millones, uno ya y otro después del trabajito: arrojar una granada subatómica en el barrio desde un avión. La muerte y la destrucción abarcarían un radio amplio, pero cerca y fuera de él se encuentran los depósitos del Banco Federal, que serían prontamente visitados por la banda, aprovechando la enorme confusión que reinaría.

La indignación, la furia incontenible hace que Lobo se trabe en lucha con los tres, que terminan derribándolo con un disparo de una desconocida arma.

Despierta en un extraño laboratorio acompañado del trío; el que parece dirigir el grupo es un profesor, que le informa que el disparo solo tuvo como objeto anestesiarlo y que la proposición que le habían hecho era a fin de probar definitivamente su hombría de bien y ponerlo en condiciones de soportar el tratamiento que lo ha de convertir en un *Montonero* y le permitirá manejar un arma secreta.

Pasa a referirle luego un extraño relato. Muchos años atrás un director de escuela en la provincia de Córdoba descubrió siniestrado en la ladera de una sierra un vehículo extraterrestre, con un extraño ser, muy herido. Sobrevivió unos días, y en uno de ellos se puso en contacto telepático con el director, a quien transmitió una cantidad asombrosa de conocimientos científicos. A su vez, el director antes de morir puso al tanto de los conocimientos al profesor que ahora relataba todo a Lobo, aconsejándole que los guardase para sí y para un pequeño grupo de hombres elegidos. El profesor tomó para sí la tarea y formó un grupo al que dio el nombre de *Montoneros*.

Los conocimientos adquiridos permitieron a este grupo contar con una serie de adelantos: le refiere que con uno de ellos, la cosmoradio, han captado emisiones radiales hechas en planetas remotísimos y de tal manera conocen la existencia de un planeta, Tenebro, invisible por no reflejar la luz solar, ya que los tenebros aprendieron a absorberla y usarla como fuente de energía; estos seres son invasores de planetas y en el momento de cerrar la segunda –¿y última?– entrega, se dirigían a la tierra con tal fin. (A.F.)

Loco Sexton

Uno de los más altos exponentes del cómic western a nivel internacional, Arturo del Castillo, dibuja espléndidamente este serial iniciado en el no. 13 de *Skorpio* (10/1975), cuyo último episodio fue firmado por HGO y publicado en el no. 62 (5/80); los tres primeros guiones están firmados

con el seudónimo de Enrico Veronese y luego como HGO, para hacer un total de veinte episodios. En uno publicado en el no. 18, HGO figura como *presentador*, con el guión de Saccomanno, quien realiza otros episodios, al igual que Alberto González, Ray Collins, Carlos Albiac y Carnevale; queda uno que es un extraño híbrido con guión de Pedrazzi y dibujo de Enrique Breccia: «Loco Sexton presenta» donde el personaje efectuaba la apertura y cierre del episodio.

El joven reportero Herbert Sexton, despedido del *Tribune*, principal diario de Nueva York, debe buscar nuevos horizontes lejos de las ciudades importantes y recala a Tres Cráneos, típico pueblo del *Far West*, donde con los años logra tener su propio diario, a expensas de una vieja imprenta que no logra terminar de pagar. *El Tribune de Tres Cráneos* se nutre de los acontecimientos comunes en la región y época, los que presentados por el Loco Sexton –así conocido en el pueblo– conforman los distintos episodios de la serie. (R.V.R./A.F.)

Lon Sutter

Dawson, capital de Yukon. Lon Sutter y su compañero Pemmican Joe llegan al pueblo, despertando comentarios adversos de sus habitantes. Fresca es la noticia de la muerte de Roscoe y su gente en un enfrentamiento con Sutter por la posesión de un yacimiento.

Lon, hombre de pocos escrúpulos, vuelve al pueblo por un nuevo trineo, del que pretenderá despojar a algún advenedizo. Clem Harris, una vez que logra éxito en la búsqueda de un yacimiento, ve asaltada su cabaña por indios *yeetahs*, que hieren a su compañero; la llegada de éste a Dawson aborta el intento de Lon de robarle el trineo a Jeff Thomas, un texano recién llegado.

Blizzar Gus, el malhechor más temido de Dawson, parte de inmediato, pretextando ayudar a Clem; Thomas recaba de Lon y Joe lo acompañen con el mismo destino. Tomando un atajo logran llegar antes. Sutter, sorprende al bienintencionado Thomas y se dispone a abandonar a Clem, robándole varias bolsas de oro,

cuando hace su aparición Asiak, hija adoptiva de Clem; creyendo que Lon viene en auxilio le agradece, despertando en él nobles sentimientos. Llega Gus al frente de sus hombres; son derrotados, pero una bala acaba con el postrado Clem, que antes de morir le lega a Lon la estrella de *sheriff* que le confirieran los habitantes de Dawson.

Esta serie fue escrita por Héctor G. Oesterheld para la revista *Dragón Blanco*, a partir de su no. 5 (10/8/55) con realización gráfica de Guillermo Letteri. (A.F.)

Lord Commando

1941. Segunda guerra mundial; en la ciudad de Durlach los alemanes producen en una fábrica un poderoso antibiótico: la germina. El capitán inglés James Reed, conocido por sus compañeros como Lord Commando dirige una misión que arroja a una fuerza de paracaidistas en suelo alemán. El objetivo es conocer el procedimiento de fabricación del novísimo producto y luego destruir la fábrica. Ya en suelo enemigo Lord Commando logra copar Durlach y el doctor Crawford, que es un entendido especialmente enviado para tal fin, se compenetra del funcionamiento de la fábrica, que le es revelado por el doctor Linden, tomado prisionero. Linden lucha tesoneramente por su libertad y por salvar de la destrucción a la fábrica que él dirigía antes de la llegada de los paracaidistas.

Luego de varias peripecias y de resistir el asedio alemán Lord Commando y Nat, su segundo, son evacuados con el resto de los sobrevivientes por los refuerzos llegados de Inglaterra. En el último cuadro se ve a Reed, unos años después de concluida la guerra, en la misma ciudad de Durlach, donde evoca lo sucedido. Es esta la tercer producción de HGO, como las dos primeras publicadas en *Cinemisterio*, desde su no. 82 (23/4/52) hasta el no. 94 (16/07/52), lo que totaliza cincuenta y nueve páginas. Los dibujos están a cargo del italiano Paul Campani. Un par de años después (1/12/54), desde el no. 218 de la misma revista, es retomada la acción con el rencuentro de Lord Commando y Nat en Durlach, en un episodio de corte policial. En esta oportunidad los dibujos están a cargo de Eugenio Zoppi. (A.F.)

Lord Crack

Caso atípico, Lord Crack comienza en el no. 21 del *Suplemento Semanal de Hora Cero* como episodio de «Ernie Pike»; recién tendrá la serie su título propio a partir del no. 61 de la revista (29/10/58). Hugo Pratt, el natural realizador de «Ernie Pike», comienza a compartir la autoría con Bertolini en el no. 37

(14/5/58), para luego quedar este a cargo del personaje en el no. 45 (9/7/58). Moliterni en el no. 53 (3/9/58) y Flores, en el no. 111 (14/10/59), son los otros dos continuadores de la parte gráfica, para los guiones que escribe Héctor Oesterheld.

El apelativo de Lard Crack lo gana el soldado voluntario Bruce Auburn por la ironía de sus compañeros ante su natural incapacidad. El sargento Olivier Forestier, a cargo del reclutamiento, no comprende la obsesión que tiene el muchacho por entrar en el cuerpo de *marines*; Bruce cuenta que desciende de una familia de nobles pero que su padre, laborista, renunció al título para luego morir en las trincheras de la primera gran guerra. Todos los Auburn murieron en el frente y Bruce quiere también él ir a combatir. Olivier, quien ya está por darlo de baja, recuerda que sus antepasados sirvieron corno guardabosques de los Auburn y, divertido por la idea de tenerlo bajo su mando le da una oportunidad, y en varias ocasiones se arrepiente por las innumerables peripecias que viven juntos en el marco de la contienda. (A.F.)

Lord Pampa

Al poco tiempo de la invasión de Polonia por Hitler, como muchos otros hijos de ingleses afincados en la Argentina, Dennis Marlowe, residente en Esquel, siente la obligación de defender la patria de sus padres.

La historia da comienzo cuando Dennis, con su gran amigo Martín Villegas, dueño de una pequeña estación de servicio en el Maitá –cerca de Esquel– realiza el último entrenamiento antes de partir rumbo a Inglaterra. Con dos aparatos nada modernos pero en excelentes condiciones, los muchachos hacen acrobacias, simulando ataques y contrataques. Peter Brownie, veterano de la primera guerra mundial es quien les ha enseñado a volar.

El día antes de la partida Dennis quiere hacer un último recorrido por la zona. Lo inexplicable sucede: un grave accidente lleva a Dennis al hospital,

muy herido. Antes de morir compromete a Martín a ser él quien se incorpore a la R.A.F. Así Martín ve transformada inesperadamente su vida; recién incorporado le asignan una misión. Él no lo sabe, pero el Servicio de Inteligencia ha maquinado un plan para engañar al espionaje alemán. Martín volará un Spitfire –modelo en experimentación pero ya puesto a punto– con el que sufrirá un accidente a fin de que los alemanes crean que el avión aún no está suficientemente preparado. Martín salva su vida, pero el Servicio de Inteligencia lo hace aparecer como muerto, y le da como nueva identidad la de un piloto realmente fallecido, Lord Pamphile.

Así, con su nueva personalidad Martín debe hacerse cargo de una escuadrilla de Spitfires, en Escocia, donde da muestras de valentía y capacidad, pese a no estar acostumbrado a los aviones que se utilizan. En otros destinos posteriores, Martín –ya conocido como Lord Pampa– se gana el reconocimiento de sus superiores. Teniendo siempre presente a su gran amigo Dennis se siente tranquilo: no le ha fallado.

La serie comienza a publicarse en *Rayo Rojo* no. 658 (30/06/92), continúa en el semanario hasta el no. 668, para continuar en *Súper Rayo Rojo*. Hasta el no. 682 (12/62) Francisco Solano López es el encargado de los dibujos; luego y hasta el final de la serie –no. 733 (1/64)– continúa la parte gráfica J. Del Bó. (A.F.)

Lucky Yank

A fines de la Guerra de Secesión una patrulla de nueve hombres del ejército del Norte transporta los dineros del saqueo de Richmond, pero tres de ellos deciden apoderarse del tesoro, eliminando a los seis restantes. Consumado el hecho, uno de los que se supone muerto solo ha quedado herido y es él quien, tiempo después, se encarga de poner en práctica una feroz venganza por su propia cuenta. Lucky Yank, protagonista de la historia, mata en duelo a dos de los asesinos de sus compañeros, y le perdona la vida al tercero en beneficio de su mujer e hijos. Lucky Yank, sin embargo, no es un profesional de las armas o un caza recompensas de fama; se trata solo de un simpático *cowboy*, rápido con las pistolas y las ideas, siempre listo a intervenir en cualquier tipo de problema –suyo o de otros–, haciendo gala y honor a su llamativo nombre de *suertudo*, aunque este, a veces, suele jugarle en su contra.

Con los guiones de H. G. Oesterheld, se dio a conocer en la revista *Frontera Extra*, entre los números 20 (6/60) y 27 (1/61), con lo que totalizó seis episodios en 44 planchas a cargo de Carlos Enrique Vogt. (L.R.)

Lucky Piedras

Todo comienza con el paso de una goleta tripulada por el capitán Cosme Piedras, por el estrecho de Magallanes.

Al llegar a Punta Arenas se les suma Tripay, quien escapado de las corruptas autoridades del lugar, logra sumarse al grupo. El largo viaje está cargado de variadas contingencias, entre ellas la muerte de Caliche. Llegados finalmente al Klondike se enteran del inminente ataque de los indios Tlingit, tribu dominante de esas tierras. Cosme y Bones se adelantan a los otros buscadores y logran que los indios desistan de sus propósitos al convencerlos de evitar una masacre innecesaria. Al llegar el resto de los buscadores al punto del conflicto se sorprenden de la suerte de Bones y Cosme de no haber muerto a manos de los indios: es aquí donde Cosme gana su apodo de Lucky. A partir de aquí Lucky y sus amigos vivirán las más increíbles aventuras en el mágico Klondike. (H.O.)

Los Marcianeros

La historieta de más de cien páginas comenzó en agosto de 1962, en la revista *Súper Misterix*, de Editorial Yago (suplemento del no. 715 semanal), por lo que es contemporánea de otra obra maestra de Oesterheld, el inmortal «Mort Cinder». Solano López fue el primer dibujante, hasta el *Súper* del no. 748 (3/63) sucedido por Julio Schiaffino (758-5/63 al 780-11/63) y Di Benedetto (784-12/63 al 793-1/64).

La saga comienza con una revelación: al igual que sucedió con los vikingos –cuya llegada a América antecedió en siglos a la de Colón– Marte también fue visitado por un grupo de avanzada súper secreto, anterior a las naves no tripuladas (curiosamente también llamadas Viking): los Marcianeros. Se trataba de un selecto grupo de terrestres, reclutados por alguna cualidad o habilidad, sin importar su grado de instrucción. Los elegidos falseaban su muerte (como en «Men in Black», pero 35 años antes) y se nucleaban en Azula, la base marcianera ubicada «en algún lugar de la Antártida». Entre los miembros de este heterogéneo grupo estaban Ramón Rosales (tornero), el doctor Mauricio Stern (profesor de Física en La Sorbona), el profesor Haakon llsund (premio Nobel de Química), Aniceto Garay (peón de campo), Larry Minelli (gánster de New York), Hans Werfel (cirujano alemán), Mario Larco (estudiante), Bob Royce (piloto de pruebas) y Peter Dawson (inglés instructor de comandos).

La base antártica de Azula, esculpida en el hielo, tenía varios pisos y hangares para estacionar varios platos voladores, utilizados por los Marcianeros.

Todo se inicia con el reclutamiento de Ramón Rosales y su compañero Chato, quienes luego de varias peripecias (en las que pierde la vida Percy Brooks) llegan finalmente a Azula. Allí conocen los planes de enviar una tercera expedición a Marte, con el objeto de rescatar a una primera expedición, que llegó a pisar suelo marciano antes de perder toda comunicación con la Tierra.

Esta expedición fracasa (al igual que la segunda), pero Rosales descubre por casualidad la verdadera causa: Charles Brooks (hermano de Percy) había pactado con unos extraterrestres el sabotaje de las misiones a Marte. Los Marcianeros lo enfrentan y Charles muere tras una encarnizada lucha (la muerte de personajes es una constante en esta serie).

Luego Aniceto Garay, Mario Larco y Rosales salen al rescate de la expedición perdida. Ya en el planeta rojo, son atacados por unos *tornados dirigidos*, encuentran los restos de la Marte 1 y son atacados por zombis, que resultan ser los cadáveres de los miembros de la fallida expedición, comandados por una especie de parásito que se aloja en el cerebro de los muertos.

Finalmente, son *rescatados* por los kurmos, una civilización alienígena que les hace creer que los tornados son creados por los marcianos y les entregan una nave para volver a la Tierra. Pero la misma lleva un dispositivo desconocido, que estallará y aniquilará a nuestro planeta. Desde la base de Azula parten varios Marcianeros a detener a nuestros héroes, pero no logran evitar que el dispositivo se desintegre, lo quo provoca una lluvia de monstruosas esporas que intentan dominar la Tierra.

Para esta altura, los tres protagonistas se acercan al planeta Kurmo para destruirlo con una bomba H, mientras todo esto se ve por televisión en dicho planeta alienígena. Los kurmos se defienden y destruyen la nave, pero Garay, Rosales y Larco, sujetados a la bomba, se inmolan para salvar a la Tierra, a la vez que destruyen el planeta Kurmo. Como habrán visto, estamos frente a una de las obras de ciencia-ficción más impactantes de la historieta argentina post-Eternauta. (H.O./F.G.)

Marvo Luna

En el no. 2708 (6/12/71) HGO que ya venía trabajando en la Editorial Atlántida, comienza a serializar en la revista infantil de la casa, *Billiken*, una historieta de ciencia ficción, con el personaje central Marvo Luna.

Marvo Luna era un sabio, un erudito en ciencias que hacía las veces de juguetero. Su tienda de juguetes, llamada El Pato Volador, ocultaba en realidad el más sofisticado laboratorio, con el que el sabio construía sus artefactos para lu-

char contra sus potenciales enemigos. A Marvo lo acompañaba Sapo, su ayudante fiel, pero de pocas luces; con el tiempo se sumarían Ovni González, –apodado así por sus conocimientos sobre el tema, y que a la postre resultara ser en realidad el hijo de unos saturninos–, Tres Pelos y su hermana, la forzuda Patica.

Entre los curiosos personajes a los que se enfrentó el grupo, se destacan Murtor y la Momia Voladora. Esta historieta marca el regreso de una dupla que ya había hecho historia, Solano y HGO, quienes introducen en el argumento algunos guiños al eventual lector adulto, como las manos con múltiples dedos de Murtor y la fisonomía del profesor Hierro, muy similar al Favalli de «El Eternauta».

Cuando Solano López abandona la serie, a partir del no. 2729 (1/5/72) y hasta el no. 2745 (21/8/72) se hace cargo de los dibujos José Muñoz, sucedido a su vez por el binomio Vitacca-Marcos Adán, desde el no. 2754 (23/10/72) hasta el no. 2791 (9/7/73).

Cuatro episodios constituyen el total de la saga: el de presentación, del 2708 de *Billiken* al 2726 (10/4/72) en 19 entregas; «La Estancia Fantasma», del 2727 (17/4/72) al 2745, en 19 entregas; con un intervalo de ocho números comienza en el 2754 (23/10/72) «La Momia Voladora» que termina en el 2777 (2/4/73), en 24 entregas y, finalmente, «El circo del terror», del 2778 (9/4/73) al 2791 –final del personaje– en 14 entregas. (H.O.)

El Mescalero

Editada por Publicaciones Universales (Códex) *Ases del Oeste*, como su nombre lo indica, era una revista dedicada a series del *far-west* americano, mayoritariamente de ese origen, pero con la inclusión de alguna producción nacional.

En el no. 55 (2/10/56) da comienzo este personaje de HGO, con dibujos de lvo Pavone. *Cowboy* de origen incierto, algunos creen que es indio, por haberse

criado con los apaches mezcaleros –de ahí su apelativo– otros lo consideran mexicano, otros sudamericano. Lo concreto, lo que todo el mundo sabe es que es el defensor de Bonanza, su pueblo, decisión tomada junto a El Maestro, su fiel compañero, luego del terrible suceso que vivieran sus habitantes, al ser arrasado el poblado por unos bandidos.

Hasta el no. 78 de la revista (28/5/57) puede corroborarse que El Mescalero era un hombre de no perderse en conjeturas, un verdadero barredor de canallas. (H.O.)

1827 ¡Ataque a la Patagonia!

HGO trabajó en casi todas las grandes editoras de historietas. También lo hizo en la Editorial Dante Quinterno, productora de Patoruzú y sus amigos.

En un emprendimiento distinto a lo que acostumbraba a editar, la casa sale a competir en el segmento de revistas infantiles educativas con *Patoruzito Escolar*. El sumario incluye historietas de origen francées y una de producción autóctona: «1827 ¡Ataque a la Patagonia!».

De corte histórico, cuenta el intento de invasión a Carmen de Patagones perpetrado por los brasileños en el siglo XIX, hecho poco conocido, pero real.

El guión de Oesterheld se fusionó con un gran despliegue gráfico a cargo de Carlos Roume, para dar vida a este excelente trabajo, lamentablemente trunco al dejar de aparecer la revista en su no. 5 (16/4/71). (H.O.)

Monolo

Singular personaje creado por Héctor Germán Oesterheld para la Editorial Dayca. De corte infantil, con argumento que recuerda a los cuentos para pequeños que HGO escribiera profusamente antes de dedicarse de lleno a las historietas, cuenta las aventuras de Monolo, simpático monito que es capaz de enfrentarse a cualquier peligro para ayudar a un amigo.

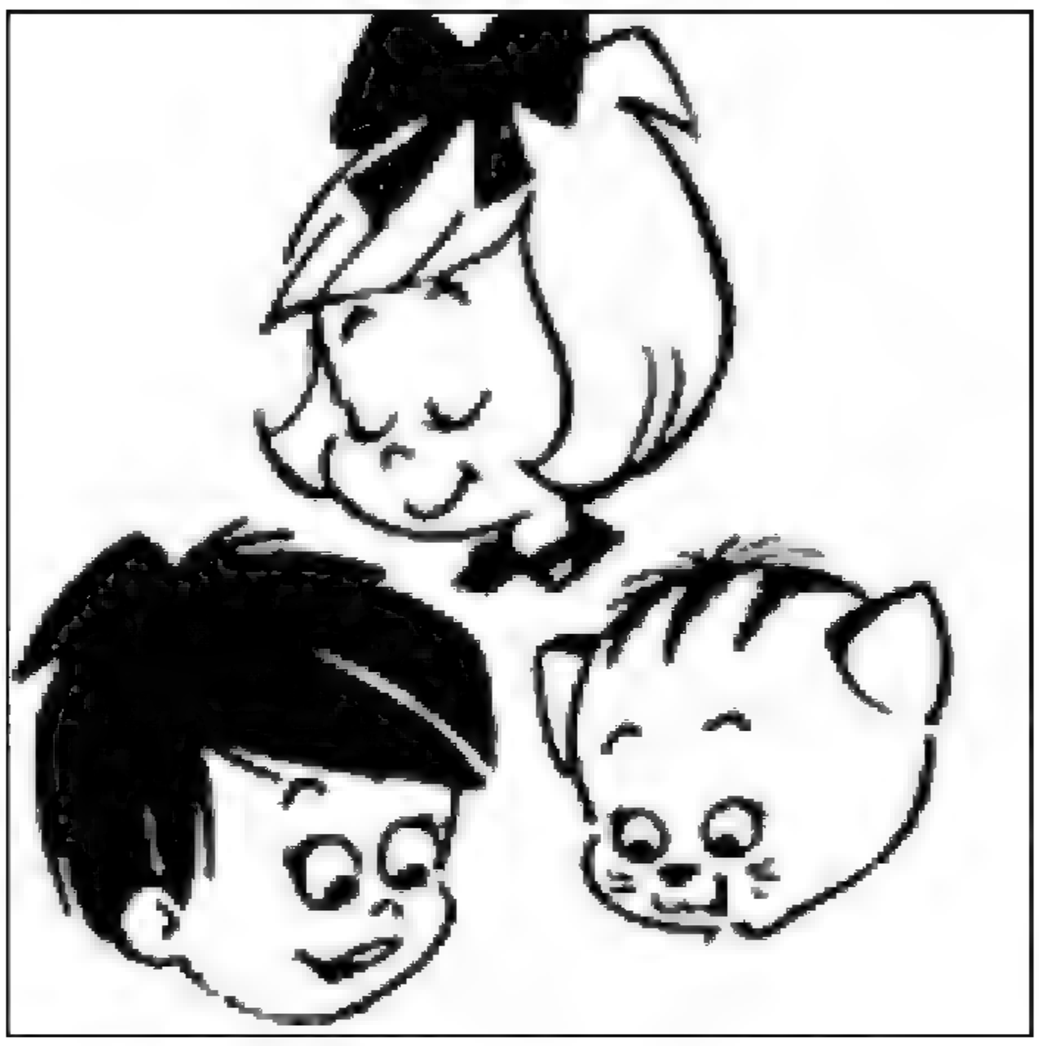
Con dibujos muy originales de Alberto Breccia, fue publicado en su propia revista, en 1965. (H.O.)

Moñita, Panchito y Mis-Mis

Estos personajes de HGO animan un *cuento-historieta* dedicado a los lectores más pequeños de *Papito me Cuenta...* publicación de Editorial Frontera, cuyo primer número apareció el 17/11/59.

La estructura es simple, sencilla pero motorizadora de la imaginación de los infantes de la época.

Moñita y Panchito compran globos y



le dan uno al gatito Mis-Mis; el globo se eleva, y el viento lleva al michino en dirección al río.

Los chicos lo siguen en una lancha y ya lo alcanzan cuando... el globo empieza a subir, subir; entonces lo siguen en un avión, y ya lo alcanzan cuando... el globo empieza a bajar, bajar; y tanto baja que Mis-Mis consigue agarrarse a una calesita; los chicos llegan y los tres, muy contentos dan vueltas, vueltas y más vueltas. Alberto del Castillo es el encargado de la parte gráfica. (A.F.)

Mortimer

Otro ejemplo de oficio y garra de Oesterheld, con el incipiente trabajo de Rubén Sosa, ampliamente influido por Arturo del Castillo y Alberto Breccia. El encuadre, fondos y grisados son de del Castillo y el delineado de figuras con pincel siguen los pasos de Breccia, no dejando entrever todavía al magnífico dibujante que sería después.

El primer episodio apareció bajo el

título «Muerte en el Oeste», adoptando el definitivo en el siguiente.

La historia cuenta las últimas horas del *sheriff* Brody que se enfrenta a la banda de Silver, cobarde bandolero, al que vence en duelo. El policía tiene un lugarteniente, Tommy, que vela por él y que no puede impedir, en un descuido, que Silver mate al anciano a traición. Aquí aparece Mortimer y en duelo limpio venga al *sheriff*.

Tommy se entera que Mortimer es en realidad hermano del funcionario. El extraño, dolorido, sigue su camino y el

ayudante, que no quiere asumir la continuidad en el puesto, decide horas después reunirse con él. Mientras tanto Mortimer halla a un huérfano llorando entre los restos de una caravana destruida por un renegado llamado El Esqueleto, acompañado por una banda de indios. Encuentran al forajido y se baten. Cuando Esqueleto va a matar al *cowboy* aparece Tommy y lo salva. Reducen a la banda y cuando los llevan prisioneros a San Francisco, el bandido y sus acólitos huyen. Llegados a la ciudad quiere la casualidad que lo hallen en un *saloon* y en un duelo con lámparas y espejos rotos, balazos y amenazas, Mortimer lo mata, vengando la muerte de los padres de Sandy, el pequeño huérfano. Ahora los tres, Mortimer, Tommy y Sandy, iniciarán un camino de aventuras al aire libre.

Se publicó en *Hora Cero Extra!* entre los números 36 (6/2/61) y 48 (15/9/61). (R.V.R.)

Nahuel Barros

Agregándose al plantel inicial del *Suplemento Semanal de Hora Cero*, en su no. 7 (16/10/57), comienza esta serie de HGO; situada la acción en la pampa salvaje del siglo XIX, recién en la novena plancha de las cincuenta que componen el primer episodio se puede visualizar al protagonista, que recibe en una sitiada tapera al teniente Lastra, perseguido por los mismos pampas.

Simple en sus actos y dichos Nahuel resta importancia a heroicidades; para él todo pasa por una vieja deuda que tiene con Tralcán, cacique pampa, y todo lo que se oponga a ello será sorteado por Barros. Al final del episodio se devela que Tralcán es hermano de Nahuel y la deuda pendiente con este resulta ser no dar libertad de acción a un hermano en común, lo que Nahuel había prometido a la madre revertir.

Otros ocho episodios se suceden en la revista semanal, mientras que por dos veces aparece en *Hora Cero Extra!*: números 6 y 7 (febrero y marzo de 1959), para un total de 187 planchas.

Carlos Roume redita aquí su labor de «Patria vieja», dando vida a los paisajes pampeanos con sus elementos característicos, uno de ellos el más caro a su sensibilidad de pintor: el caballo Pampa. (A.F.)

Nekroadamus

Una muestra excelente de tratamiento romántico –en el sentido del Romanticismo como movimiento estético– es lo que propone HGO con este personaje, que comienza en el no. 17 de *Skorpio* (febrero de 1976), de los que el creador escribe trece episodios; el últi-

mo publicado en el no. 54 (6/79). Otros guionistas son Guillermo Saccomanno, Carlos Trillo, Ray Collins, De los Santos y Walter Slavich.

La magistral puesta en página es de Horacio Lalia, en uno de sus mejores momentos de inspiración gótica. Nekrodamus es un demonio rencarnado en busca de la salvación de su alma, acompañado por su fiel servidor Gor, otro demonio arrepentido. (R.V.R.)

Nikky Andrada

«Comenzamos aquí la publicación de los "Recuerdos de Aniceto Andrada, inspector retirado". Nikky es como figura en la lista de la delincuencia internacional...». Así rezaba el copete presentación de esta serie, en el no. 75 de *Hora Cero Extra!* (marzo de 1963); lamentablemente este fue el único episodio publicado.

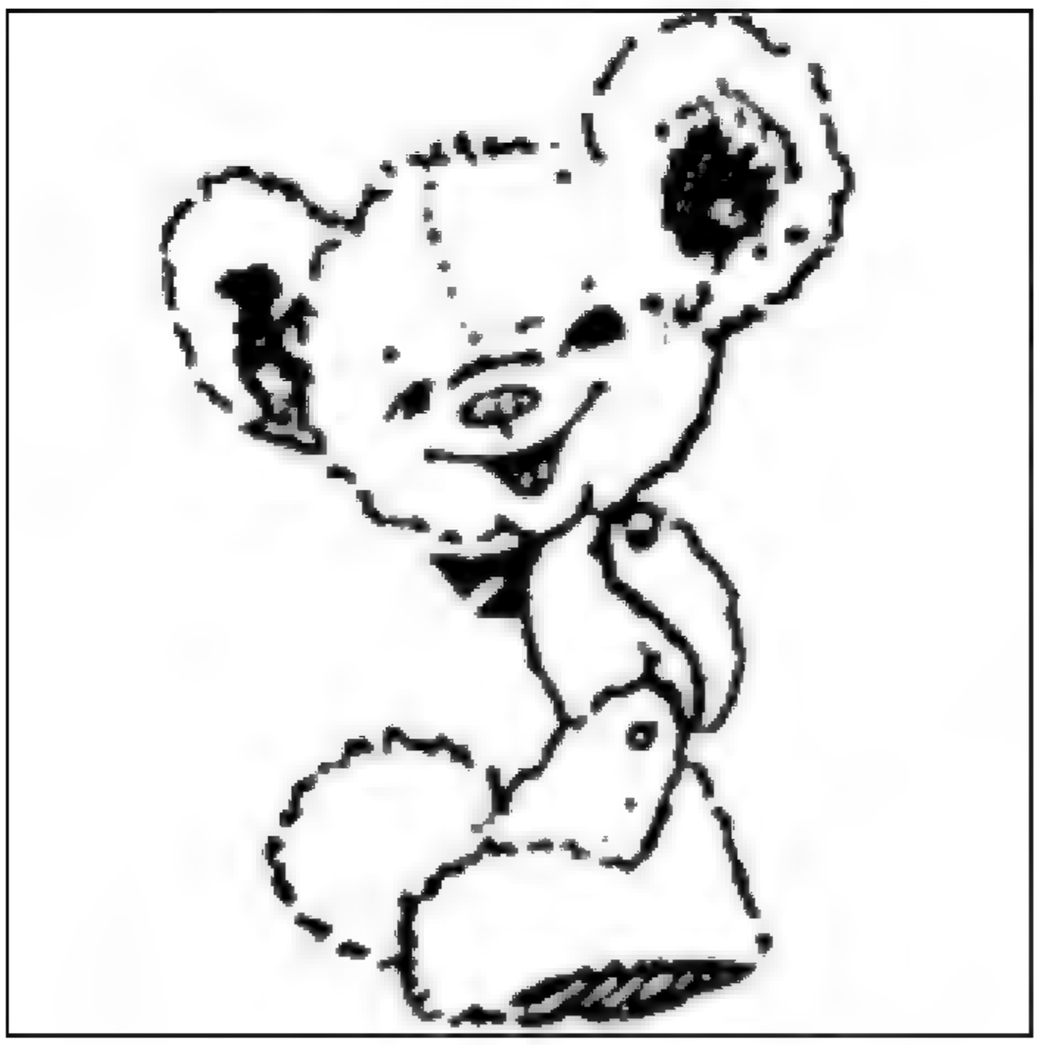
Dibujado por Di Benedetto, la acción la relata el comisario Nikky Andrada, y transcurre en el Buenos Aires de la época, en plena guerra contra el contrabando y luchando con las medidas económicas del ingeniero Alsogaray. Clarita Minden, diecisiete años, ha desaparecido. Su padre, Roberto vive dedicado a los negocios, es industrial, fabricante de medias. Sus días transcurren entre los problemas propios de la empresa, los *arreglos* necesarios para zafar de impuestos, y la compra sistemática de artículos a contrabandistas. Un pretendiente de la chica, El Impala –así lo conocen por la marca de su automóvil– resulta ser un influyente vinculado con *importadores* brasileños, al que nunca se le pudo probar nada... mucho dinero en juego. El es el raptor.

La prefectura hace un buen trabajo de reconocimiento: el auto aparece en un rancho, en una sección de las islas del Tigre, en el Río Capitán. Nikky, encargado del caso, fracasa al tratar de afrontarlos: mejor armamento y una poderosa y veloz lancha dejan *pagando* a los policías, que sufren la pérdida de dos hombres.

Nikky Andrada no puede soportar el reproche de Roberto Minden, y se despacha a gusto: con su forma de ser y proceder el mismo Minden, y tantos otros como él, son los culpables de que los malhechores superen en su armamento y medios de locomoción a la policía: en otras palabras, ¡el mismo padre es culpable de la suerte de su hija! Clarita aparece al mes, destruida por dentro; al año ya tiene ocho arrestos por manejar ebria y drogada. No la mataron físicamente, eran demasiado hábiles para eso... (A.F.)

El osito Oscar

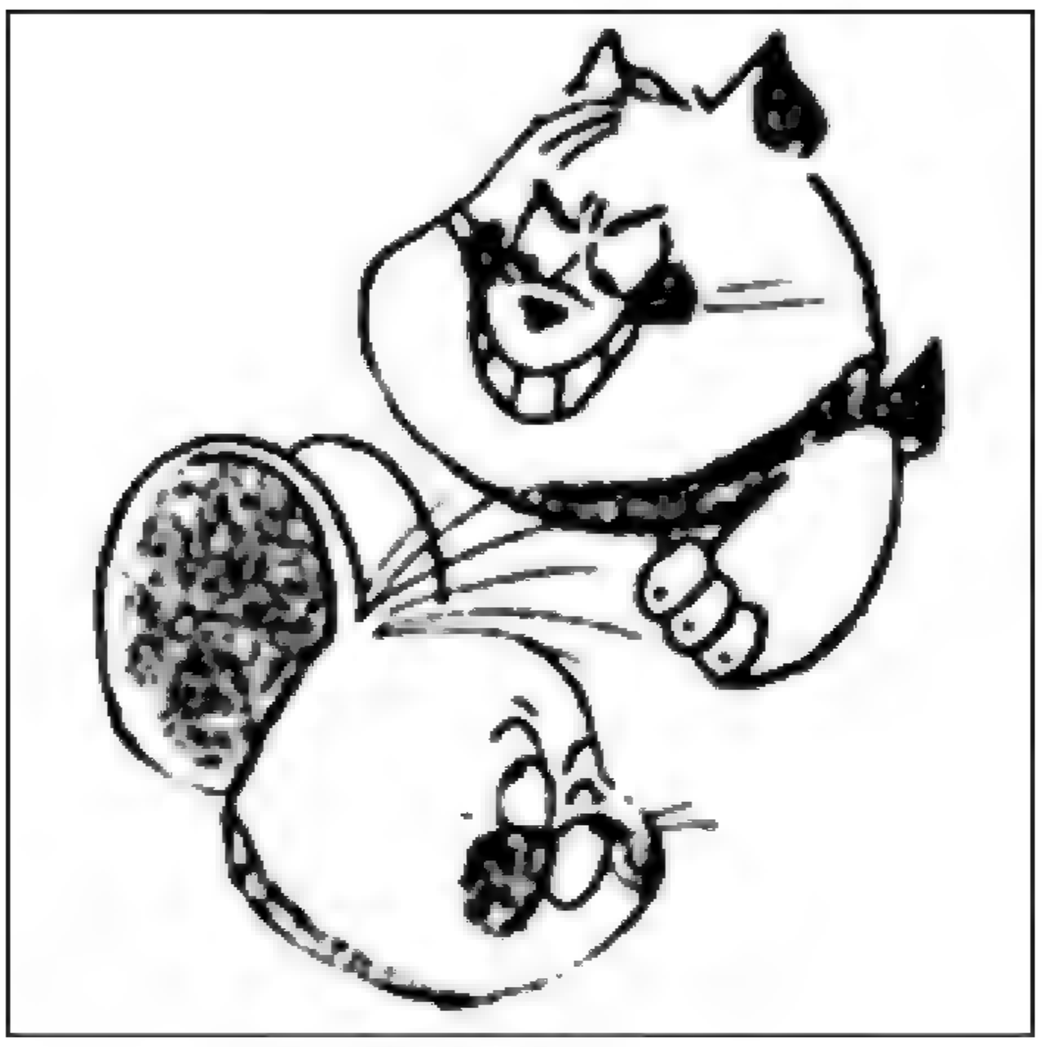
Esta serie infantil, con cálidos dibujos de Nelly Oesterheld, hermana de HGO, tiene la particularidad de que su personaje central es un osito de peluche



que ha cobrado vida, como el Pinocho de Collodi. Su gran amigo es el zorrino Bino, este sí un animalito animado. Juntos viven sus sencillas andanzas en las páginas de *Papito me Cuenta...*, publicación de la Editorial Frontera (no. 1, 17/11/59). (A.F.)

Panceta y Pegote

Serie infantil de HGO basada en la eterna lucha de gatos y ratones. Tanto Pegote –el gato– como Panceta –el ratoncito– tratan de inculparese mutuamente las travesuras que cotidianamente afectan el hogar de la humana familia con que conviven. Los dibujos son de Alberto del Castillo, publicándose en 1959-60 en la revista de Editorial Frontera *Papito me Cuenta...* (A.F.)



Pappy Bodyngton

En 1962, para la revista *Círculo Rojo* de la Editorial Bruguera, Héctor Germán Oesterheld creó este personaje, aviador americano durante la segunda guerra mundial, en el Pacífico.

Capitán a cargo de un escuadrón de Cor-

sairs vivía distintas situaciones propias de la contienda, en compañía de sus amigos Chuck Morgan y Zito. El dibujante a cargo de esta serie fue Mut Ribas. (A.F.)

Pat Dune

Cuarentón, algo canoso, caminando con un bastón que denota una renguera, Pat Dune, ex púgil, es asiduo concurrente a los espectáculos boxísticos. Una noche, *haciendo tiempo* en un bar para ingresar al estadio directamente a ver la pelea principal, sorprende la conversación de un preliminarista, Mike Flloyd, que confiesa a un amigo no estar en condiciones para subir al ring, pero que lo va a hacer para cobrar unos dólares y mandárselos a su familia, para la cura de un hermano enfermo. Pat decide ver en acción a Mike y durante la velada debe aguantar a un compañero de platea, Mario, que no ahorra frases despectivas contra Mike. Como era de prever, este pierde la pelea; al salir Pat sigue a Mario y lo encara, descargando su bronca en la cara, en la forma de unos cuantos cachetazos; también lo pone al tanto de la situación que está viviendo Mike. Un sincero remordimiento hace que Mario lleve dinero a la madre del púgil en nombre de Pat.

Leopoldo Durañona dio vida gráfica a este personaje de HGO, en un único episodio publicado en *Hora Cero Extra!* no. 32, del 3 de noviembre de 1960. (A.F.)

Paul Neutrón

Es una pequeño serial desarrollado en 53 páginas a través de 9 entregas, con dibujos de Julio Schiaffino. La historia, de frecuente recurrencia en el quehacer de Oesterheld, narra las vivencias extraordinarias del personaje central, un profesor de Física en la Universidad de Brighton, que es secuestrado por un grupo de científicos terrestres, apartados del mundo en el fondo del mar, luego de haberlo decidido en el transcurso de la segunda guerra mundial, cuando estaban adelantados unos veinte años a la ciencia oficial.

El secuestro obedece a que Paul Neu-

trón ha sido *probado* en sus cualidades morales con una evaluación satisfactoria su, por lo que resultó elegido para integrar el grupo.

El problema que tienen delante es el misterio de un ídolo en una de las islas polinesias; este ídolo resulta ser una alarma interplanetaria que avisa sobre el desarrollo tecnológico de los terrestres a una civilización sideral, compuesta por descendientes de tres parejas de kanakas –los mismos que habitan la isla– llevados unos ochocientos años atrás por los habitantes del planeta Minka y que se han multiplicado superando a sus antiguos señores hasta tomar el poder. Toda la trama resulta ser también una *prueba moral* urdida por los extraterrestres para saber si pueden confiar en los hombres para emprender una campaña conjunta para afrontar un peligro terrible que amenaza a varias civilizaciones.

Dentro de la producción de Oesterheld, es el segundo ejemplo de la trilogía que se compone con «Uma-Uma» y «La guerra de los antartes» y trata el tema con las mismas bases y conceptos, afirmando una vez más el optimismo del autor sobre el porvenir y la capacidad moral de la mayoría de la especie. Técnicamente, para su capacidad, está escrita *de taquito* y en cuanto a la parte gráfica, es uno de los últimos pasos previos de Julio Schiaffino antes de su salto a Europa.

Se publicó entre los números 43 (22/06/61) y 52 (07/11/61) de *Hora Cero Extra!*, y es la última creación de HGO para la etapa de su emprendimiento editorial. (R.V.R.)

Picatortas

«Picatortas es un pajarito todo despeinado y va volando entre flores rojas, entre flores azules, entre flores amarillas» escribe HGO en el primer cuadro aparecido en el no. 1 de *Papito me Cuenta...* (17/11/59). Se ve al pichón volando y comiendo un pastelito, en el dibujo de Alberto del Castillo.

Encontrar una tapita de gaseosa y llevársela a una pobre paloma a la que el sol le daba mucho en la cabeza, para

que pueda usarla como sombrero, es su buena obra del día. La paloma deja de llorar y queda muy contenta con su original prenda. (A.F.)

Quesete

También presentada como «La escuela del señor Quesete», esta serie para pequeños lectores de HGO apareció publicada en *Papito me Cuenta...*, revista de la Editorial Frontera, en los años 1959-60. Quesete es el maestro de la escuela de ratoncitos, donde además de enseñarles a los pequeños roedores el aprendizaje formal de las materias escolares, les inculca los valores morales

esenciales para formarlos como ratones de bien. Los dibujos están a cargo de Nelly Oesterheld. (A.F.)

Ray Kent

En el atolón AF3 el profesor Ray Kent dirige una prueba con una nueva bomba atómica, de poder muy superior a la conocida. Un ministro y un almirante son los principales testigos; el experimento falla, la bomba no explota. Ya había mucha gente en contra de dilapidar los millones necesarios para la concreción del ensayo. El almirante reprocha duramente a Kent el fracaso.

Va solo al atolón y encuentra el cable de transmisión del impulso eléctrico cortado ¡sabotaje! No tiene testigos, él mismo podría simular el corte... Vuelto a la universidad donde dicta clases el rector le solicita la renuncia: todas *pálidas*. Va a su alojamiento y se encuentra con una reportera del *Chicago Times*, Alice Brown, testigo de una conversación entre los involucrados en el sabotaje, que concretaron con un certero disparo en el cable. Investigando a los saboteadores Kent llega a la mansión del profesor Connor. Escondido escucha cómo Connor relata que saboteó el experimento para lograr que un conocido suyo, de nombre Moore, ocupe el lugar de Ray y desde allí aumente la potencia de la explosión en el segundo e inminente experimento. Objetivo: eli-

minar a los más importantes sabios atómicos que presenciarían la prueba desde una distancia teóricamente segura. Ray Kent logra llegar a tiempo: lanzando una bomba convencional sobre el artefacto nuclear vuelve a cortar los hilos transmisores.

En el semanario de Códex *Pancho López*, desde su primer número (9/9/57) se publica esta serie que HGO firma como Gilbert; los dibujos están a cargo de Eugenio Zoppi. (A.F.)

Ray Kitt

El primer trabajo publicado de HGO en el campo de los cómics no es una

historieta en el sentido estricto, sino una especie de novela gráfica, interpolando cuadros historietísticos con párrafos de literatura convencional. Esta serie marca el debut, también, de una dupla que daría que hablar en el futuro, ya que los dibujos fueron realizados por un incipiente Hugo Pratt.

La historia se desarrolla a partir del no. 37 de *Cinemisterio* (16/5/51), contando las aventuras de un inspector de la Sureté francesa.

En el primer episodio –que no se presentaba con el nombre del personaje, sino con el título «Muerte entre las tumbas»– Ray Kitt conoce a quien será su compañero de aventuras, el periodista Bossuett, con lo que se desarrolla una aventura de intrigas, asesinatos, tráfico de estupefacientes y venganzas en la pequeña villa francesa de Les Perries. Su segunda y última aventura –ya con el título de «Ray Kitt»– lo encuentra en Buenos Aires, tras la pista del diamante indio *assassin*. Culmina en el no. 42 de la revista (18/7/51).

Ray Kitt es un duro, al mejor estilo Spade; incluso sus posturas frente a algunas situaciones así lo demuestran: él es un verdadero detective, que antepone la profesión a su éxito personal. (H.O.)

Rayo verde

Mister Stone, propietario del *ranch* Tres Cruces, llega al pueblo acompañado por sus hijos Helen y Nat. Ha cerra-

do una operación comercial y trae lo producido para depositar en el banco. Teme un asalto; Nat –engreído, petulante– le expresa que se quede tranquilo, nadie se animará a tal cosa estando él presente. Es al primero que derriban, luego un balazo da en el hombro del padre. Los asaltantes arrebatan el maletín con la plata y huyen. De pronto, veloz como un rayo, un vaquero, enmascarado y con una vestimenta totalmente verde, sale en persecución de los malhechores: uno a uno los derriba y por último derrota al jefe de la banda, y lo lleva preso al pueblo. Entrega el maletín a Helen y se va, velozmente, provocando el comentario de los pobladores: «parecía un rayo verde». El texto del último cartucho vertical de la historieta, terminaba con una exhortación al lector: «No deje de leer el próximo episodio». No lo hubo. Esta única entrega se publicó en *Frontera Extra!* no. 28 (febrero 1961), dibujando Di Benedetto el guión de HGO. (A.F.)

Richard Long

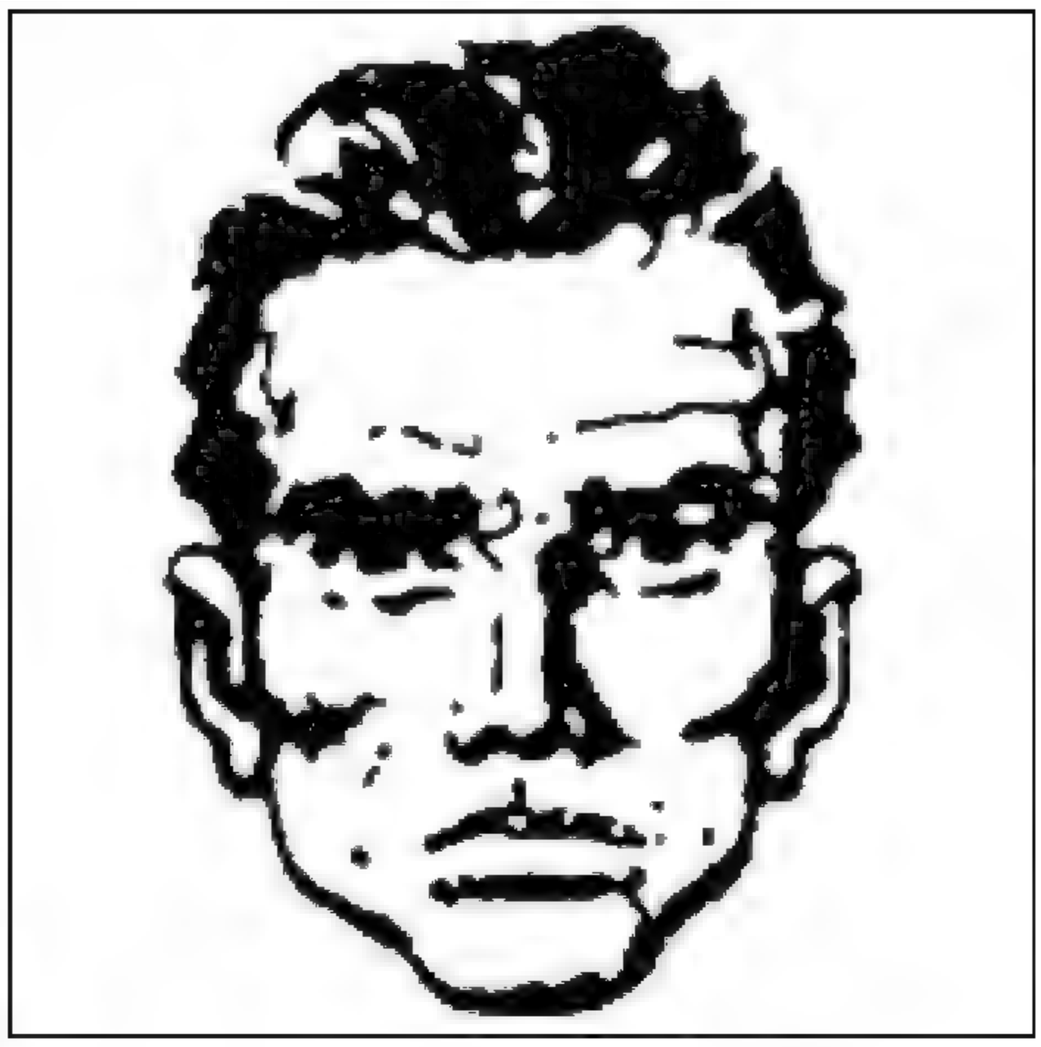
Todo comienza en una oscura calle francesa. Richard Long, asesino a sueldo tiene la fácil misión –encomendada por el Boss– de matar a Horne, un agente del Sin Cara. Por su parte Horne tiene las mismas órdenes, pero a la inversa: matar a Long. Pero Horne resulta ser una mujer, y en el momento del encuentro fatal surge la pasión y por primera vez ninguno de los dos mata al contrario: sacian su amor en un cuarto de hotel acompañados por la música de Paul McCartney.

Long debe asumir su fracaso; se dirige a la agencia teatral que sirve de pantalla al Boss, quien lo felicita por su trabajo. Tras la sorpresa Long lo comprende todo: el Sin Cara no perdonó la traición y mató brutalmente a Marie Horne.

Richard sale a buscar al Sin Cara para vengar a su furtivo amor. Se enfrentan en un bar de mala muerte, pero el Sin Cara da un revés a la historia: la muerte de Marie fue una excusa para atraer a Long... le propone un trabajo, Richard acepta y... allí termina la historia, un preámbulo de la que se perfilaba como una gran historieta de serie negra. Magistralmente planteada por HGO y brillantemente interpretada gráficamente por Alberto Breccia en su primera experimentación con *collage*, apareció en un número del suplemento de historietas de la revista *Karina*, en 1966. (H.O.)

Roland el corsario

El joven Gaspar justo antes de encauzarse en una vida ordenada de estudios, visita a su primo Roland, que bajo el padrinazgo del navegante aventurero Neville se ha convertido en un há-



bil timonel y conoce todo el Caribe de memoria.

Los acontecimientos llevan a Roland a tomar un bergantín y Gaspar se une a la tripulación tras la muerte del tío Neville. Ellos dos, junto a un grupo de piratas surcarán los mares a bordo del Caimán Negro, encontrando aventuras y muertes por doquier.

HGO realizó 63 episodios de esta serie, tentativamente titulada «Gan de la Martinica»; el primer episodio –«El Caimán Negro»– lo presentó HGO el 25/4/72, y fue publicado en el *Anuario Fantasía* no. 1 (1/73). Los dibujantes fueron José Luis García López (episodios 1 al 27), Mangiarotti (28/55 y 61/62) Andrada (56/60) y Roura (63). (D.A.)

Rolo

Bajo el nombre inicial de «Rolo, el marciano adoptivo» en el no. 1 de *Hora Cero* –mayo de 1957– se comienza a publicar esta saga. Durante el primer año (13 episodios) Oesterheld, bajo el nombre de C.de la Vega, teje el destino de este pobre maestro de escuela transformado en aventurero espacial. Los últimos tres capítulos son escritos por Jorge Mora, quien clausura finalmente la aventura en agosto de 1958. También aparecen siete episodios unitarios –una vez terminada la saga– en el *Hora Cero Extra!*, bajo la autoría de Mora y con características distintas a las originales. Solano López, por su parte, dibuja todos los episodios de Rolo (246 páginas).

¿Qué propone de nuevo Rolo dentro de la obra de Oesterheld? Sin duda aquí están planteados los rasgos básicos de su forma narrativa: la *Aventura* llama a la puerta de un grupo de hombres que se verán forzados a transformarse en héroes al adquirir conciencia de su condición humana.

Pero HGO elige la realidad argentina y los personajes inmersos en ella para aventurarlos en una saga fantacientífica, encarada desde un punto de vista sumamente realista.

Es por este motivo que el grupo de hombres-héroes difiere (si no en fondo, sí en forma) de los protagonistas de

otras historias. En el grupo están representadas todas las tipologías de la forma de ser porteña: Rolo, maestro de quinto grado, presidente de la comisión directiva del club del barrio Querandíes (que luego se llamará Meteoro); Fierro Lara, vicepresidente y tornero; Fideo Ribas, tipógrafo y secretario; Mediavaca Arrastía, peón de un frigorífico; y Crema Pérez, tesorero del club, quien resume la poética nostalgia del tango y el cafetín.

Como se ve, en este grupo está el germen del que más tarde se formará alrededor de Juan Salvo. En ambos casos, ninguno de los dos tuvo una preparación previa para ser portadores de la esperanza humana. Algunas de las innovaciones de «Rolo» fueron utilizadas luego por Queen Martin en su serie «The Invaders» (la invasión extraterrestre que debe permanecer oculta, invasores que desaparecen al ser objeto de violencia física), pero la más importante, la de intentar traer la aventura a la realidad argentina en un género habitualmente identificado con héroes norteamericanos, no ha sido tan comentada ni difundida. Seguramente porque «Rolo» es principalmente un intento, un experimento del cual no se sabe qué resultará. Por eso la historia se desviará y terminará siendo una parodia de lo que quiso ser.

En la larga saga inicial de «Rolo encontramos tres etapas muy marcadas, que nos revelan este carácter experimental de la obra. La historieta, que había comenzado con un realismo localista, se aleja de ese terreno a medida que se radicaliza el contraste entre el costumbrismo (representado por los miembros de la comisión) y la desmesurada realidad en la que estos se ven envueltos. Esto fuerza a resolver la trama por el lado de la parodia, lejos del espíritu original.

Entre los episodios 1 y 4 se conoce la invasión de los Pargas, comienza la lucha, se da el encuentro con Tcha (Parga arrepentido que ayudará a la resistencia) y vemos las primeras batallas con platos voladores en los alrededores de Buenos Aires. En el último capítulo los héroes destruyen la flota y se apoderan de la nave madre. Es el momento del cambio.

En los episodios 5 a 12 vemos la lucha por la liberación de Marte. El argumento empieza a tomar rasgos propios de la *space-opera* (viajes espaciales, monstruos intergalácticos y armas láser), un terreno apropiado para las aventuras de un héroe yankee, pero poco propicio para un grupo de criollos metidos a aventureros. La trama, en vez de desarrollarse, se complica.

Y el decimotercer episodio cuenta el regreso a la Tierra y un desafío futbolístico con unos *robots*. El tono del guión vira hacia la farsa y le escatima una resolución realista a una historieta con pretensiones originales de serlo. Incluso Rolo y el Crema adoptan los rasgos de Frondizi y Gómez, presidente y vice de aquel entonces. Los episodios unitarios también mantienen la sátira como centro de la anécdota que se cuenta. (H.O./F.G.)

Ronnie Lea El Muertero

De los personajes creados por Oesterheld en Chile, resalta este singular *cowboy*. Mezcla de aventurero y justiciero del oeste, alguna vez dijo que luchaba «para hacer del *far west* un lugar

más seguro». Se sabe que fue educado por los indios Navajos, de los que aplica su filosofía frente a la adversidad: una vez realizó un verdadero *consejo de guerra* con sus amigos para decidir cómo enfrentar un ataque. Tiene que cumplir una venganza y recuperar su verdadera tierra. Aprendió mucho del viejo Courage, cazador de búfalos que perdiera una pierna en lucha con los indios Pawnees.

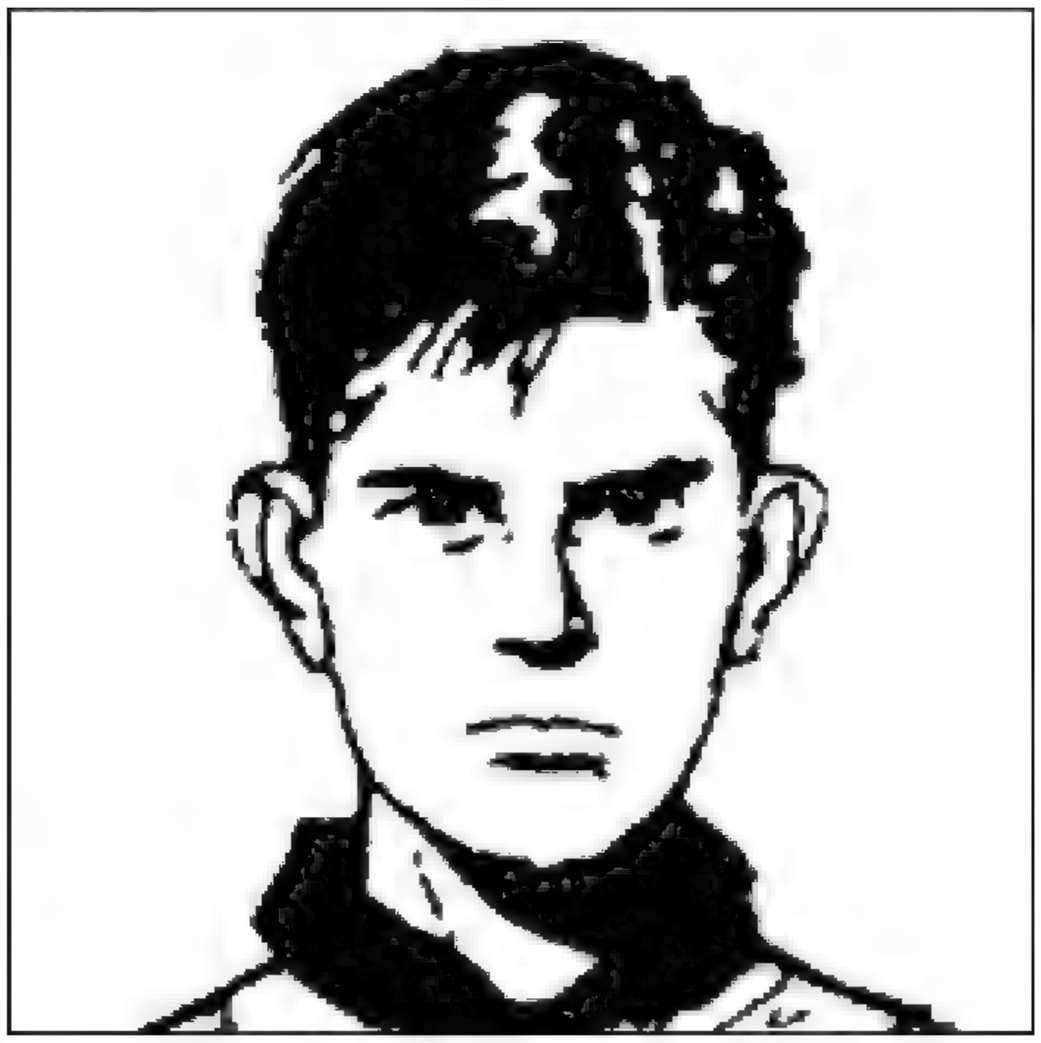
Ronnie Lea El Muertero no está solo en su cruzada: lo acompañan el sargento Cross y Marduque Barney, con quienes comparte el rancho Potrillo, lugar de partida y cierre de las aventuras. El Muertero se enfrenta a los más diversos peligros, salva incluso al presidente Lincoln de ser secuestrado por una banda de forajidos.

Esta serie se publica en 1967, en las páginas de la revista chilena *Far West* de la editorial Zig-Zag, a partir del número 20 de la colección. Los guiones de HGO son dibujados por Germán Gabler. (H.O.)

Rul de la Luna

A partir del no. 15 de *Frontera* (6/58) y por veintiún episodios se desarrolló esta serie de HGO, iniciándola en los dibujos Solano López en las primeras dieciséis entregas –hasta el no. 30, 9/59– en las que totalizó 148 planchas, y las concluyó Marinosky en cinco episodios (el último de Jorge Mora en *Frontera* no. 35, 2/60) con 44 páginas en total.

El argumento describe a dos jóvenes amigos –Raúl Rul Tala y Pedro Andino– de la localidad de Maipú, en la provincia de Buenos Aires, ayudando a un extraterrestre llamado Cem a intentar regresar a su hogar: la Luna. Para esa misión Cem logra apoderarse de una cosmonave norteamericana y con ella, los tres parten en viaje interplanetario. En pleno vuelo, luego de rescatar a la perra Laika del satélite ruso, son tomados prisioneros por los *leminos*, seres que se dedican a capturar ejemplares de animales, plantas y todo tipo de especies inteligentes del universo, entre las que se encuentra una



chica de nombre Satia, de Saturno. Junto a ella los tres amigos, luego de enfrentarse con los *leminos* y derrotarlos, logran acceder al dominio de la nave y deciden regresar a los demás seres capturados a sus respectivos mundos. La serie se extiende en permanentes acciones aventureras por fantásticos planetas. (L.R.)

Rumbo a las estrellas

Uno de los primeros trabajos detectados de HGO en la Editorial Atlántida; comienza en *Billiken* no. 2351 (1/2/65), con dibujos de Eugenio Zoppi, y concluye en el no. 2356 (8/3/65). En la presentación, Ray García, que hace el relato en primera persona, dice: «Soy corresponsal del átomo y del espacio. Sí, no se asombren, como hay reporteros para la guerra, el deporte, la política, la moda, yo soy reportero de los descubrimientos atómicos, de las conquistas espaciales. Pero entendámonos, yo no escribo sobre los aspectos técnicos o científicos, pues no estoy preparado para hacerlo; mis relatos tratan de narrar las dudas, las angustias, los terrores de los hombres que, con abdicación total, jugándose a veces la vida o la razón están haciendo posible el estupendo salto del hombre hacia lo desconocido. El relato que ahora leerán es un buen ejemplo de mi trabajo. Ningún gran diario lo publicará pero pinta en forma cabal las tremendas tensiones a que se ven sometidos los Cristóbal Colón del espacio».

El relato en sí trata de urgente viaje espacial tripulado, a cargo de dos astronautas, programado quemando etapas, por una razón de Estado que no se da a conocer. Llegados a un punto límite, los tripulantes deben decidir la destrucción de la cápsula espacial y de sus vidas. Uno de ellos se opone, el otro cumple la orden, para, en el cuadro siguiente, enterarse los cosmonautas y el lector, que todo ha sido un simulacro, un *test* de los tantos que estaban programados para seleccionar a aquellos que alguna vez sí irían rumbo a las estrellas. (H.O./A.F.)

Russ Congo

Creado por Oesterheld y José Clemen, para *Top*, comienza a publicarse en el no. 2 de esta revista, en agosto de 1971, y continúa ininterrumpidamente hasta el no. 7, en enero de 1972. En el no. 5 la serie cambia de dibujante, cuando Kato asume la responsabilidad de continuarla hasta el final, por lo que pierde valor estético frente a un Clemen que muestra sus años de profesionalismo en este campo.

La historia. Todo comienza en la selva africana con una persecución por parte de unos mercenarios, en la que muere Fred, amigo de Ruz; uno de los mercenarios, Tab, intenta desertar del grupo para volver a Kairobi, lugar donde se en-

cuentra la misteriosa bailarina Kimara, de quien está enamorado. Sus compañeros al enterarse del intento de deserción deciden matarlo, pero, aunque herido, logra escaparse. Por una confusión Russ cree que Tab quiso salvar a Fred y lo rescata herido de la selva después de dar muerte a todo el grupo guerrillero. Luego de varios días Tab se recupera y Russ le ofrece ser su compañero de trabajo, en remplazo de Fred. Allí Tab conoce al zulú Kumbo y a Leticia, la directora de un hospital-granja-escuela para los masai y con la que Russ tiene una entrañable relación.

Más adelante nos enteramos de alguno aspectos desconocidos de este personaje: Russ Congo había sido también un mercenario, sirviendo a las órdenes del capitán Schmitzer, un veterano alemán que había luchado junto a Rommel. Russ, que en ese momento usaba el alias de Cash, combatía en Kenia contra los mau-mau, a favor de los ingleses. Los mercenarios caen emboscados por los aborígenes y solo se salva Russ, allí conoce a Leticia; finalmente Russ cambia de bando y comienza a defender a la tribu local. Russ es un cazador, un guía al que se puede contratar para viajar y conocer como nadie la selva; es experto en las artes curativas de los viejos médicos brujos. En sus historias, por cierto bastante violentas, hay muerte de animales por doquier –sin mediar el menor atisbo de lástima por parte de los cazadores de turno– engaños amorosos y otras alternativas de la dura vida en África. (H.O.)

Santos Bravo

Es el año 1810, año de grandes definiciones históricas. Santos Bravo galopa por la región del Suquía (hoy Río 1°) junto a las estribaciones montañosas de Córdoba, acompañado por Villafañe, su anciano amigo. Su cometido es vender la tropilla que arrea para casarse con Juliana. Al caer la noche son asaltados por matreros a los que comanda el Toro Galarza, famoso forajido. Una partida militar los halla y socorre, ya que Santos ha quedado muy mal herido. Da la suer-

te que la partida esté a cargo del brigadier Estanislao López. Armando una angarilla, traslada a Santos hasta Santa Fe. Cuando se recupera, decide alistarse en el ejército de Belgrano, que inicia la campaña del Paraguay.

Una larga y penosa marcha los va acercando al objetivo. Belgrano es vencido en dos batallas por la bravura paraguaya, y Santos, capturado junto con López, son embarcados en una fragata española rumbo a Montevideo, en posesión de los europeos. Aprovechando una tormenta sobre el río, Santos y López huyen. Los recogen los hombres de Rondeau, el general que sitia la ciudad uruguaya. Santos rechaza unirse a ellos. Desea regresar a su tierra. Ya solo en la pradera encuentra un poblado donde mantiene una pelea con un valentón y lo vence. El viaje a Córdoba prosigue con varios incidentes. Cuando llega a su rancho se entera que sus padres han sido asesinados y Juliana raptada por la banda del Toro Galarza.

Destrozado, inicia la búsqueda de Galarza hasta encontrarlo y vencerlo, rescatando a su novia.

Esta historia, cuyo primer capítulo escribe Jorge Mora, aparece en *Frontera Extra* no. 30 (4/61) abandonando en solo dos capítulos el lineamento histórico real inicial y entrando en el territorio gauchesco. El lenguaje es débil y confuso, muy lejos de «Patria vieja» y algún que otro de los episodios está más cerca de la novela gráfica. Desde el segundo episodio firma el guión HGO, finalizando la serie en la misma revista no. 37 (12/61).

El trabajo de Juan Arancio, primerizo, –en 72 páginas– es excelente en el movimiento de masas y el manejo de luces y sombras, aunque no puede evitar las dudas lógicas de todo principiante. (R.VR.)

Santos Palma

Esta es la simple historia de un joven que –siguiendo los pasos del Chueco Fangio– desde un taller del pequeño pueblo de Catriel, en La Pampa, llega a ser campeón mundial en la F-1.

Entre esa largada y esa meta su carrera está marcada por encuentros y desencuentros con la suerte: aunque sin poder terminarla, hace una formidable carrera en su pueblo, en ocasión de la presentación del campeón Piaggio; este lo invita a trabajar en su taller de Buenos Aires. Allí conoce a Isabel, la hija del campeón, de quien se enamora; Piaggio sufre un accidente que lo aleja de las competencias. A partir de ese infortunio, pasa a dirigir el equipo. Por una falla mecánica Santos Palma no puede ganar una carrera; Piaggio lo tilda de cobarde. Santos toma distancia del director y su equipo, y para competir en TC en el interior. Un

ventajoso pero extraño contrato lo lleva a competir en África, en el equipo de un rey gulú. Luego de varias alternativas, el periplo concluye con la vuelta a Buenos Aires, rencontrándose con Piaggio, Isabel y todos sus afectos. De allí en adelante una carrera sin tropiezos lo lleva al triunfal final de la bandera a cuadros.

Se dio a conocer en el primer *Súper Misterix* de la Editorial Yago (8/62), suplemento del no. 715. Hasta noviembre de 1963 los guiones son de HGO, con dibujos de Carlos Cruz. La serie es concluida en mayo-junio de 1964 por Ray Collins, con dibujos de Schiaffino. (A.F.)

Satanka

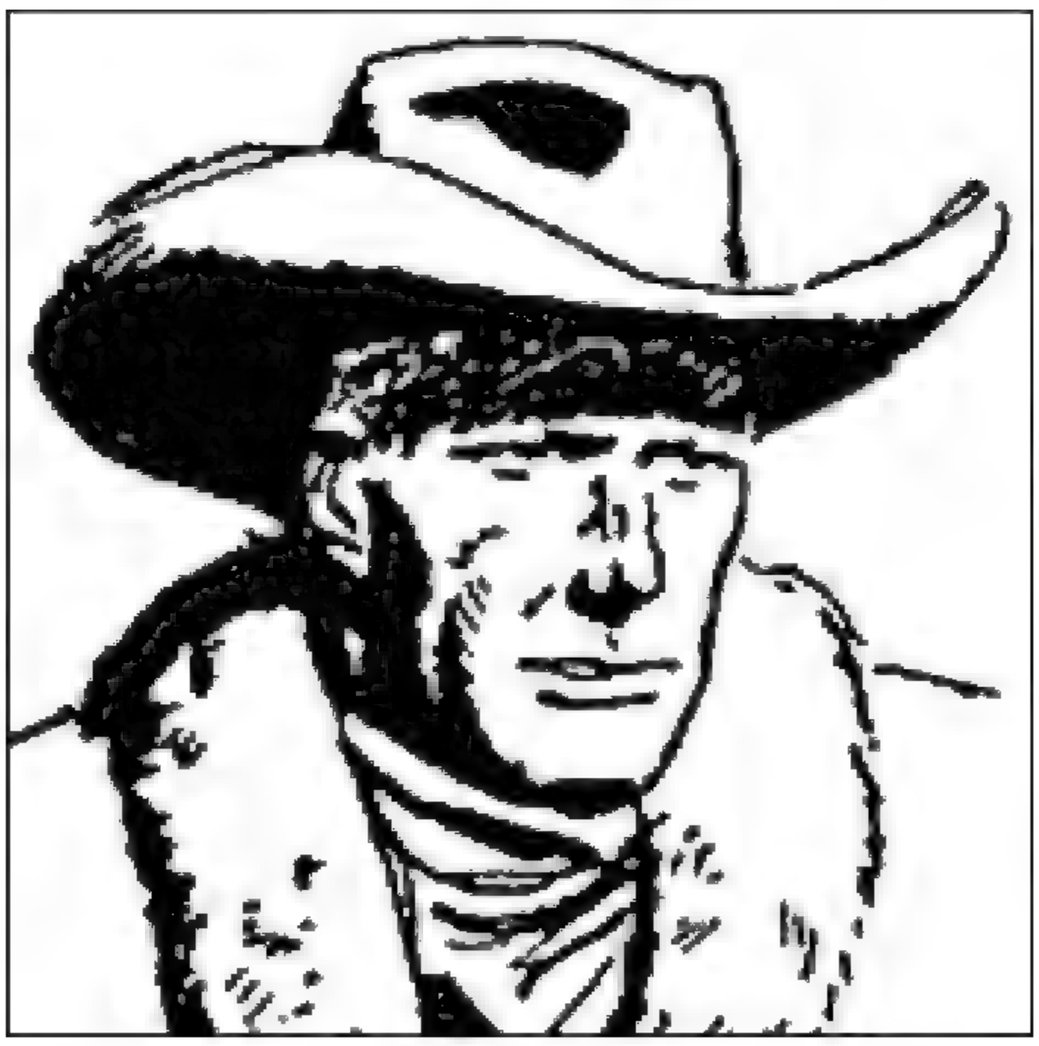
Hermosa agente secreta al servicio de la C.I.D.R.A. (también S.I.D.R.A.), siempre acompañada por sus dos escoltas Rock and Roll, colaboradoras tan bellas como efectivas; las tres están al mando de G. F. Zito.

El C.I.D.R.A. lucha para acabar con la organización del mal Sronia. Esta parodia en tono sexual del mundo de los agentes secretos, guionada por HGO y con un gran trabajo de Lito Fernández en los dibujos, es publicada en 1968 en la revista chilena *El Pingüino*. (H.O.)

Scout Rover

Con el seudónimo J. Lerena, Héctor Germán Oesterheld realizó los guiones de esta historieta aparecida en el no. 1 de *Pancho López*, de la Editorial Códex (9/9/57).

Los dibujos están a cargo de Luis Domínguez y dan vida a los personajes Brett Scout Rover y el Vieja Maverick. Ambos ofician de guías de caravanas en los accidentados viajes que realizaban los pioneros rumbo al Lejano Oeste. Esta ocupación, en ocasiones, quedaba



relegada por acontecimientos imprevistos, como cuando –segundo episodio– ayudan a un minero a encontrar un antiguo tesoro español, en parajes solitarios y desérticos. (A.F.)

Sea Ud. detective

Un émulo de Charlie Chan, el inspector Ling, es el encargado de develar la intriga planteada en los tres episodios de esta serie publicados en *Hora Cero Extra!*, en sus números 38, 39 y 41, aparecidos respectivamente el 16/3, 6/4 y 16/5/61.

En las primeras dos entregas el guión pertenece a Jorge Mora, en tanto que el último es de HGO. Los dibujos están a cargo de Leopoldo Durañona, que realiza 31 planchas.

La historieta tiene la particularidad de ser impresa en dos partes, intercalándose entre ambas otras series. En la primera parte se presenta el caso policial por develar, dando todos los elementos necesarios para ser dilucidado, tanto al inspector Ling como al lector.

En la segunda parte Ling se explaya ante los sospechasos, determinando quién es el culpable y revelando la solución. (A.F.)

Shannon

Frustrada serie con la aparición de un solo episodio en *Corto Maltés* no. 35 (5/78), cuenta con el dibujo de Gil.

Cuenta al comienzo el encuentro de Shannon, que aparenta ser un aventurero sentimental, con una niña kanaka llamada Misah, en un embarcadero de los mares del sur, quien llora clamando por su padre, prisionero de una banda comandada por O'Gorman, que resulta ser una bella y despiadada mujer. Shannon se introduce en la banda que planea hundir un viejo carguero para cobrar el seguro, por lo que necesita de prisioneros para simular una tripulación condenada a muerte por los bandoleros.

El contramaestre Jackson, desconfía de él, mientras O'Gorman intenta seducirlo. Shannon ya ha hallado a Sunka, el padre de la niña y conseguido que se alíe con él Gara, el capataz. Juntos inician un amotinamiento que consigue la eliminación de la banda y la li-

bertad de los sometidos, pero Sunka y Gara mueren en el intento. Gil es un dibujante simplemente eficaz en este trabajo. (R.V.R.)

Shunka

Una ardilla en la horqueta de un árbol cae fulminada por el cuchillo del arapaho Krinkah y esto sirve para que Tippawa, el anciano shaman lo juzgue duramente. Krinkah se enfurece; luego hallan el cadáver de un blanco y a su lado un porrón de aguardiente: el joven comienza a beber y el anciano lo recrimina nuevamente. Ofuscado, Krinkah lo mata. De allí en adelante vive perseguido por el fantasma de su víctima.

Encuentra a Shunka, bravo cheyenne de mentalidad filosófica, a quien pide ayuda. Este lo ubica en una zona sagrada y allí lo mata. Al ser interpelado responde que el muerto estaba loco y era un peligro para todos.

Este es el episodio con más fuerza de la serie, ya que el resto son historias convencionales. Los dibujos son de Garibaldi, en uno de sus mejores momentos. Se publicó en *Pif-Paf* entre el no. 32 (9/78) y el 36 (2/79), para un total de cinco episodios (el segundo en el *Libro de Oro Pif-Paf* no. 3). (R.V.R.)

Spitfire

HGO escribe los guiones y Francisco Solano López dibuja las 22 páginas de esta serie iniciada en la primera edición de *Hora Cero Extra!* (4/58). La acción transcurre en la Francia ocupada de la segunda guerra mundial, cuando las guerrillas *maquis* jaquean a las fuerzas invasoras del Tercer Reich. Una pandilla de chicos, en vez de reunirse para sus juegos infantiles, lo hace para ayudar a la resistencia. Los personajes son cuatro: Spitfire, sagaz cabecilla del grupo; el flaco Raoul, veloz corredor; el sabiondo Pasteur y el pequeñín Mostaza, quien por sus diminutas dimensiones se especializa en espiar en los lugares críticos.

Tres son los episodios publicados: el primero narra las alternativas vividas por el grupo cuando presta ayuda a un aviador inglés, que concluido un raid aterriza en forma forzosa en suelo galo. La segunda entrega –*Hora Cero Extra!* no. 2 (junio de 1958)– refiere el robo de un cargamento de juguetes que realiza la pandilla, con el objeto de alegrar a una pequeña amiga postrada en un hospital.

El tercero es un episodio «Del cuaderno rojo de Ernie Pike», *Frontera* no. 22 (1/59), coprotagonizado por Spitfire y Mostaza. (A.F.)

Stan y Albert

Stan Alen y Albert Glynn son dos comandos americanos que tienen la misión de reconocer las playas de Normandía, con vistas al desembarco de los aliados al territorio continental dominado por Alemania en la segunda guerra mundial.

Deben tomar nota de los accidentes topográficos y de la presencia de puestos de vigilancia alemanes; acceden a las playas desde un submarino que los acerca a las mismas y luego de un tiempo estipulado los recoge. Tienen que pasar desapercibidos totalmente para el enemigo, evitando toda confrontación.

En el único episodio publicado –*Hora Cero Extra!* no. 41, 16/5/61– el estallido de una mina provocado por una liebre los pone al descubierto; Stan resulta herido en una pierna y cae prisionero, en tanto Albert consigue escapar y luego sorprender a los tres alemanes que habían capturado a Stan, a quien libera. Internándose en el mar consiguen escapar con el apoyo del submarino que adelanta su llegada, alertados sus tripulantes por los fogonazos de los disparos. Las siete páginas que ocupa el episodio son dibujadas por Yabar. (A.F.)

Star Kenton

Narra la historia de un eximio piloto y científico, experto en varias disciplinas, que tras salvar a la Tierra de un ataque alienígena, es rescatado por Gub, un extraterrestre que lo invita a

recorrer la galaxia con él, ya que es una especie de vigilante espacial.

Star prefiere eso a convertirse en el héroe de su mundo. Si bien la historia contra los Umfos no llega a un final, Star Kenton queda a bordo de la nave con Gub y otros alienígenas, dispuestos a transitar el espacio en busca de emocionantes aventuras, las que vive en remotos planetas.

Esta historieta se publicó en la revista *El Tony* entre los números 1535 (7/5/58) y 1549 (13/8/58), contando con los dibujos de Walter Casadei. (D.A.)

Tapapuse

Maleño y su banda se disponen a asaltar la universidad, para robar un huevo que encontraron los sabios. Tapapuse, agente secreto 9,9 de la Zapa, convenientemente disfrazado, espera en su auto de aspecto antiguo en su exterior, pero dotado de los más fantásticos aparatos al servicio del agente.

El Comodoro, jefe supremo de la Zapa, lo reconoce al llegar al lugar con varios agentes para custodiar el huevo. Tapapuse, retirado del servicio por voluntad propia, ante el atraso reiterado del cobro de su sueldo, es tentado por el Comodoro para reintegrarse y participar en la custodia del huevo, prometiéndole gestionar el pago de alguno de sus emolumentos. Tapapuse no accede. Pronto se produce el encontronazo, que Tapapuse presencia cómodamente instalado en su auto, de cuyas consolas obtiene pollo asado y postre helado que saborea gustoso, mientras que el convencional tiroteo ha dado paso a acciones pesadas. A un tanque que trae la Zapa, se opone un helicóptero artillado de Maleño. Las acciones se desarrollan sin que los contrincantes puedan establecer ventajas, aunque en determinado momento los gánsteres retornan a su guarida, lo que pone en acción a Tapapuse, en implacable persecución.

Esta síntesis pertenece a una de las entregas semanales de este personaje en la revista *Grillito* (título surgido del apelativo de un pequeño actor de televisión que acompañaba por entonces a Luis Sandrini) –no. 8 28/6/66–. HGO, en clave humorística e infantil dio vida a «Tapapuse», dibujado por Leopoldo Durañona, en un trabajo distinto a los habituales. (A.F.)

Tarpón

En su viaje a Valparaíso el carguero argentino Adelaida toca el puerto de Comodoro Rivadavia; allí el capitán permite que un joven –casi niño– viaje hacia Río Gallegos, pagando el pasaje con su trabajo come ayudante de cocina. El capitán, admirado del valor del niño para emprender esa travesía, lo

apoda Tarpón nombre de unos peces caribeños, famosos por su bravura.

Durante el viaje los sorprende una terrible tormenta. En el mar embravecido encuentran un barco a la deriva, el Shamrock; en busca de algún sobreviviente el capitán del carguero ordena abordarlo. Cuando el bote de auxilio está por llegar al casco que está al garete, los marineros se sorprenden: Tarpón, saliendo de su escondite –no quiso perderse la aventura– es el primero en abordar al Shamrock. El mar, embravecido, aleja al bote de rescate, quedando solo el niño en la cubierta del buque, que había sido evacuado por la tripulación. Otros marinos buscan refugio en él: son los sobrevivientes del ballenero Macachín, que al encontrar al niño y, de acuerdo con las leyes del mar, lo nombran dueño de la embarcación.

Con la ayuda de los balleneros y no sin antes haberse enfrentado al terrible pirata capitán Bronsky, llega al puerto de Buenos Aires, donde venden el barco y deciden permanecer juntos a la espera de su propio buque ballenero, cuya construcción encargan a Noruega. En él vivirán nuevas aventuras, enfrentándose más de una vez con el temible capitán pirata. Esta historieta con guiones de HGO y dibujos de Haupt, se publicó a partir del primer número de *Hazañas!* del 18/11/53. (H.O.)

Tina

«Me llamo Tina y dicen que soy charleta», se presenta una pequeña en el primer cuadro de su historieta –no. 1 de *Patoruzito Escolar* (26/3/71)– dibujando Noemí Blind el guión de HGO. Observando dos fotografías la niña filosofa acerca de la suerte de tener dos familias: la convencional –padres, abuelos, hermanos– y la conformada por los animales de la casa, que se adivina grande y con un buen parque, donde retoza Filipato, un caballito muy querido por Tina; tan querido que no vacila en ponerle un sobretodo de abuelo –«no lo usa nunca»– pese a la posible penitencia. También del guardarropa faltarán los sombrero de paja, nidos premoldea-

dos y confortables para los pajaritos del jardín; según Tina da lo mismo ir en penitencia por un lío que por dos. Último cuadro: Tina en penitencia, en el altillo; un altillo sospachosamente equipado con juguetes, tocadiscos y golosinas. Al descubrir que es el lugar preferido de los padres para que cumpla sus castigos, Tina ha dispuesto todo para que sea un confortable lugar de juego.

En el no. 2 de la revista no aparece el personaje, que retorna a partir del 3, pero en la forma de cuento ilustrado. (A.F.)

Tipp Kenya

Ronnie Lee gana, en un concurso de preguntas y respuestas, US$ 64.000, suma quo destina a pagar la casa de su madre y emprender un safari por África, uno de los mayores anhelos de su vida. Ya en suelo africano y en pleno safari, en un acto de arrojo impide que una manada de búfalos aplaste a un pequeño nativo, acción que le hace ganar el aprecio y la admiración de Tipp Kenya, joven pero veterano cazador que lo invita a recorrer juntos el extraño, misterioso y a veces inexpugnable mundo del continente, que aún hoy mantiene viva tradiciones milenarias. Lee, estudioso extraordinario de todo lo relacionado con África, experimentará en persona sensaciones como nunca antes, escuchando o viendo en acción a un magnífico conocedor de ese territorio que, además, se enorgullece de ser considerado su amigo: Tipp Kenya.

Dibujada por Carlos Roume, esta historieta se inició a partir del no. 1 de *Frontera* –4/57– cuyo último episodio fue el publicado en *Frontera Extra* no. 15 –1/60– dibujado por Porreca, en cuatro páginas, únicas que no fueron dibujadas por Roume, que en 19 episodios totalizó 201. (L.R.)

Tom de la pradera

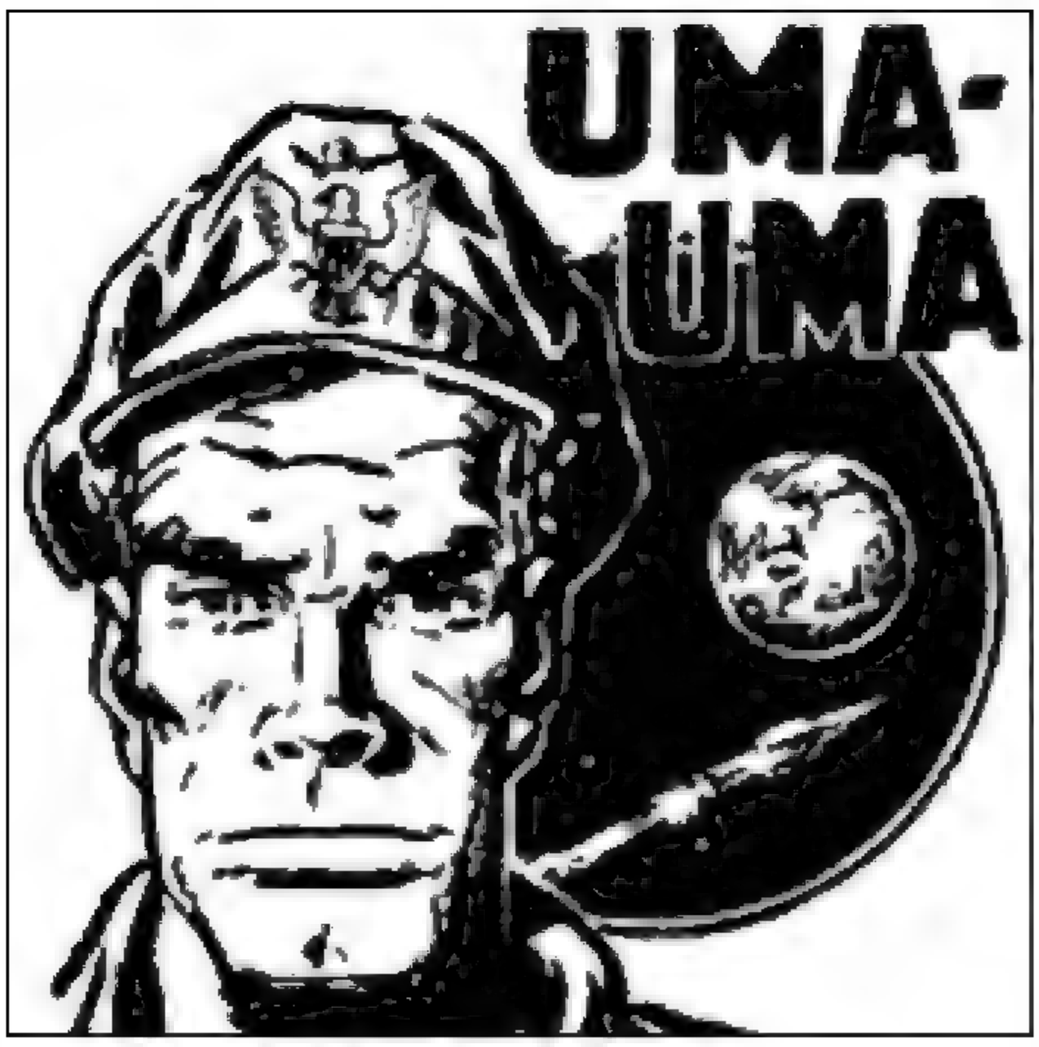
Esta serie propuesta en 18 episodios que totalizan 113 páginas con dibujos de Ernesto García Seijas, comenzó en el no. 7 de *Frontera Extra* (mayo 1959)

y culminó en el no. 24 de la misma revista (10/60).

Cuenta la apasionante vida aventurera del joven Tom Calver, el que partirá desde la distinguida ciudad de Boston hacia las inexploradas praderas del *West* en busca de su padre, desaparecido hace tiempo. Junto a dos fieles amigos –Martillo y Comanche– se embarca en azarosa travesía por el Misisipí, tocando los puertos de Nueva Orleans y Saint Louis, viaje cargado de incontables peligros que se verán potenciados una vez en el Oeste, donde luchará por su vida ante la furia de los sioux. Sin embargo, todos sus esfuerzos finalmente se verán recompensados al rencontrarse con su padre, con quien se queda en el fascinante mundo de los bosques del Oeste norteamericano, zona en la cual le aguardan nuevos peligros que vivirá intensamente junto a sus compañeros de aventuras. (L.R.)

Uma-Uma

Compton y Sterling, dos importantes científicos, deciden vacacionar en un islote perdido del Pacífico llamado Uma-Uma. Con ellos también viaja el capitán Steve Trenton, enviado por el F.B.I. como custodia de ambos.



Uma-Uma se encuentra habitado por nativos polinesios y un ex marino inglés llamado Morgan, pero lo que sorprende a los visitantes es la presencia de un extraño ídolo que los isleños adoran hasta el endiosamiento, debido a misteriosas transformaciones y raros sonidos.

Luego de arduas investigaciones intentando develar el enigma del ídolo, arriba a la isla una nave interplanetaria, tripulada por dos polinesios, lo que da lugar a un combate con los invasores. Finalmente la nave es capturada por Trenton, y se hace un prisionero, el cual se halla moribundo.

Alertados los altos mandos militares, llega a la isla un importante ejército comandado por el coronel Mc Mahon, el que junto a Sterling, Trenton y Morgan, escuchan al polinesio confesar que proviene del planeta Nibla, lugar donde varios siglos atrás fueron llevados un puñado de indígenas quienes se adaptaron y crecieron en número rápidamente, hasta adueñarse por completo de la situación. Dispuestos a no permitir que otras razas del sistema solar alcanzaran conocimientos superiores al de los niblos, diseminaron por todos los planetas ídolos similares al de Uma-Uma, con el objeto de que transmitieran señales cuatro veces al año, alertando ante cualquier signo de progreso, de inteligencia que hiciese peligrar la supremacía de Nibla.

Ante estas revelaciones y con la certeza de una inminente invasión extra-

terrestre, con la aprobación del coronel Mac Mahon, el capitán Trenton y sus compañeros –Stirling y Morgan– deciden hacer frente al ataque tripulando la propia cosmonave capturada. Así es como se produce un feroz combate en el espacio del que finalmente resultan vencedores los terráqueos, con lo que logran salvar del sometimiento a nuestra raza, en uno de los tantos intentos producidos por extraños seres de otros mundos.

Escrita por Héctor Oesterheld y dibujada par Francisco Solano López, la serie se publicó on *Rayo Rojo* desde el no. 297 (13/6/55) hasta el no. 314 (10/10/55). (L.R.)

Verdugo Ranch

Desde el primer número de *Frontera* (abril de 1957) se desarrolla esta serie con guiones de HGO, bajo el seudónimo de H. Sturgiss, y dibujos de lvo Pavone.

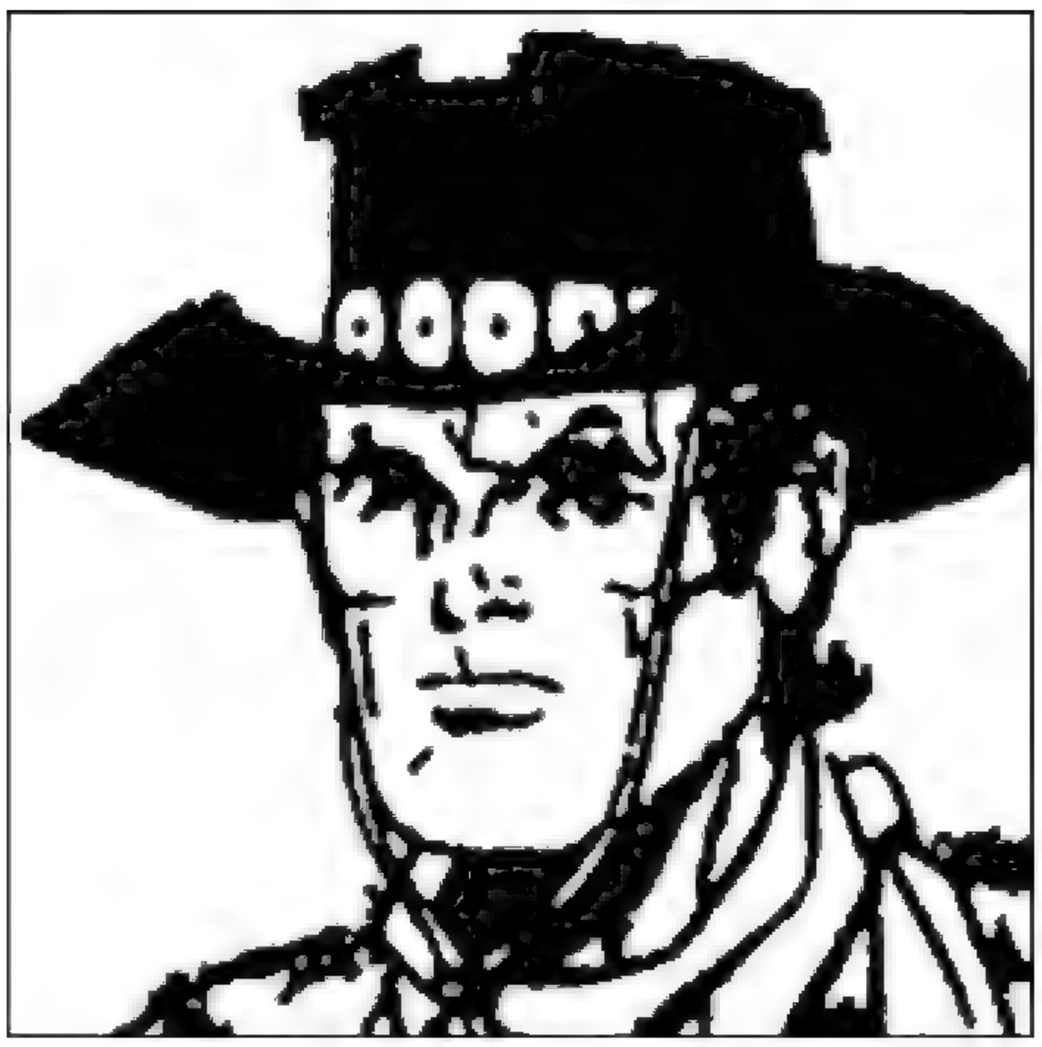
Ross Dundee, hijo del verdugo de Santee, se dirige a este pueblo para hacerse cargo del rancho que le dejara su padre, Soga Dundee, fallecido en circunstancias no muy claras.

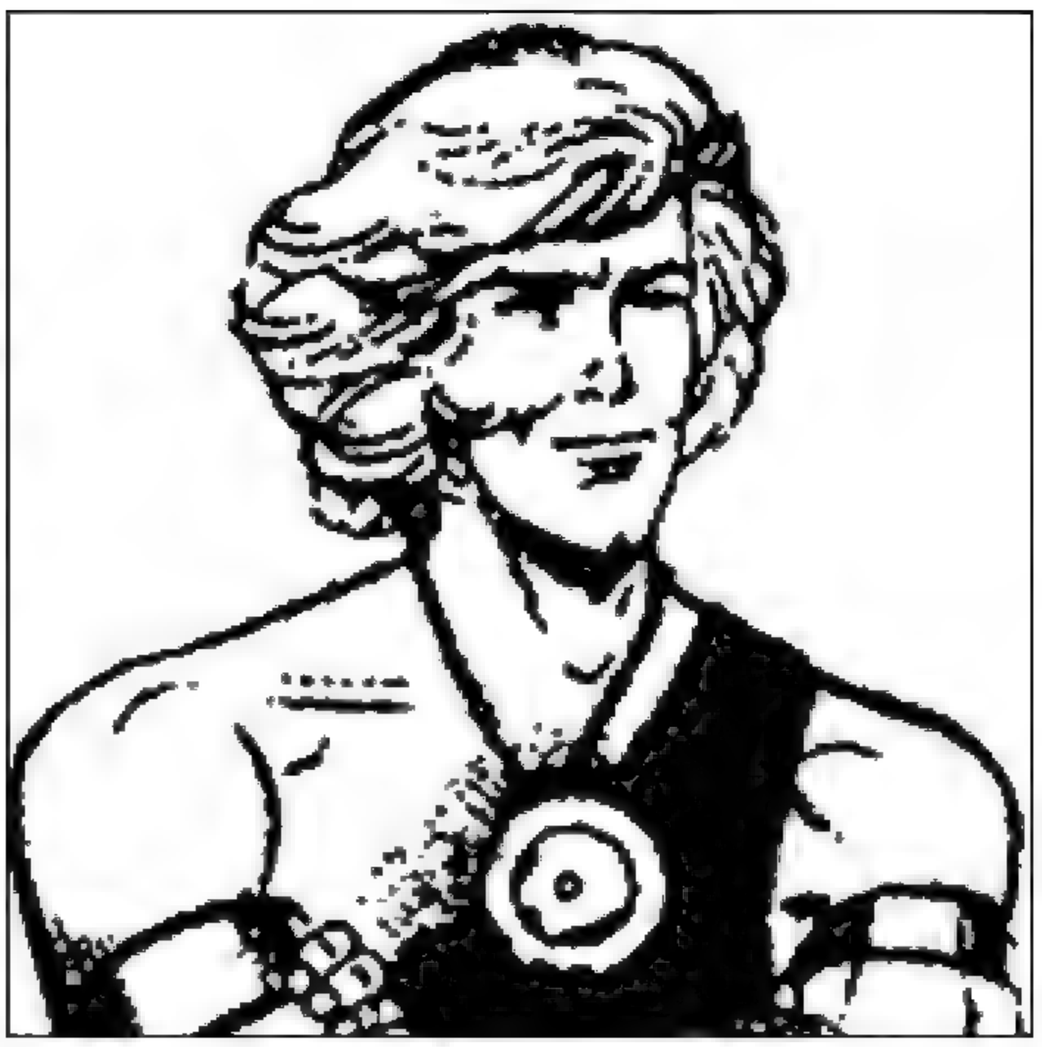
Una vez en el rancho Ross pretende ponerlo en funcionamiento: lo que no imagina es que lo hará con ayuda de ex condenados. Su padre en realidad no ha muerto, y ha llevado a cabo un singular método de lucha contra la pena capital; con la complicidad de médicos y sepultureros ha conseguido salvar a muchos condenados.

Antes de enterarse de todo esto Ross ha conocido a Henry West y a El Coyotero, ambos de pasado no muy recomendable, que son los primeros en ayudarlo en la explotación del ranch. Luego su mismo padre, que continúa con su profesión y cruzada en otro pueblo, bajo nombre supuesto, le provee más personal. La serie concluye en el no. 12 de *Frontera* (marzo de 1958), luego de otros tantos capítulos que totalizan 195 páginas. (A.F.)

Vikings

Desde muy pequeño Corval es edu-





cado en un convento y a los dieciocho años sale y descubre que su padre era un verdugo. Él ha estudiado latín, griego, astronomía, medicina, es excelente artesano y herrero, gran músico y ferviente creyente en Dios. Su regreso a palacio coincide con un ataque vikingo en el que muere su padre y un nuevo *Señor* le ofrece el cargo vacante. Horrorizado, deja libre a los vikingos capturados y es acusado de traidor.

Los mismos vikingos liderados por Tromsó lo rescatan y lo llevan como pirata de los mares para vivir grandes aventuras. Trata de encauzar a sus amigos por una senda distinta de la que llevan, alejarlos de los saqueos y el crimen; logra formar una familia, pero la guerra y la muerte siempre lo cercarán. Esta serie –tentativamente titulada «Corval»– fue presentada por HGO el 25/8/75, su primer episodio («La muerte viene del mar») se publicó en *El Tony Súper Color* no. 1 (12/1975). Oesterheld realizó diez episodios, con los dibujantes Saichán (episodios 1 al 7, 9 al 10 con Uzal) y Dalfiume (episodio 8). (D.A.)

Wakatanka

Es lamentablemente una de las grandes tiras de Oesterheld interrumpida por su desaparición, continuada solventemente por Carlos Albiac.

Wakatanka es un chippewa desterrado de su tribu por amar a una joven comprometida. En su deambular se asocia con Marlon Catlin, sobreviviente de una patrulla inglesa que lleva en una alforja los planos de Fort Duquesne, fortaleza francesa, que servirán para redimirlo de una pena disciplinaria. El telón de fondo es la historia norteamericana sobre el que se desarrollan las secuencias que componen la vida del personaje.

En la edición argentina (ya que Récord sirvió como agencia para el envío de materiales argentinos y no existió una correlación en la publicación) se pusieron en página diez episodios, siete escritos por el creador y tres por Albiac, dibujados por Juan Zanotto.

Transcurrió desde *Tit-Bits* no. 40 (11/1978) hasta el no. 49 (10/1979). (R.V.R.)

Yemsbón

En 1966, integrando un suplemento de la revista femenina *Karina*, HGO produce esta parodia del agente secreto 007, con impecables dibujos de Pérez D'Elias.

Ostentando el personaje el rostro de Sean Connery la entrega se desarrolla en dos páginas, con la particularidad, señalada por una flecha nacida én el último cuadro y finalizada en el primero, de que la acción es circular, es decir que, formalmente, podría leerse por tiempo indefinido.

El famoso agente inglés, huyendo de

la infartante Brigitte Bardot, se lanza en paracaídas sobre Ezeiza y tiene que vérselas con personajes de la vida argentina: Rattín, Nicolás Mancera en «Sábados circulares» –en la version «Sábados redonditos»–, Palito Ortega. Perseguido por Tato Bores y Rodolfo Crespi, a quien creen implicado en un golpe de Estado, consigue llegar a Ezeiza disfrazado de Isabel Sarli y abordar un avión, donde la azafata es la misma B.B. En este punto recomenzaría la acción. (H.O.)

El Zarpa

Francis Ramírez llega al pueblo de Bonito ya entrada la noche y presencia cómo tres hombres balean mortalmente a Wyatt, *sheriff* del lugar. Estando en el salón entra la hermana del asesinado y luego de recriminar a los hombres del pueblo su falta de apoyo a la gestión de su hermano, deja la estrella de *sheriff* en el mostrador. Ramírez toma la credencial y reclama el cargo, prometiendo aprehender a los asesinos; explica que a la mañana siguiente buscará balas incrustadas en una cerca, a fin de determinar a cuál de los revólveres de Bonito pertenecen los proyectiles.

La estratagema da resultado: sorprende a los implicados tratando de eliminar las evidencias. Herido por los criminales, consigue sin embargo abatirlos. El accionar de Ramírez, similar a la actitud de un animal salvaje al lanzar un zarpazo, hace que se le conozca por El Zarpa. Esta síntesis corresponde al primer episodio, publicado en *Dragón Blanco* no. 1 (1/6/55).

En los dos episodios siguientes El Zarpa encuentra dos ayudantes; el Quieto Winter contratado por Loran –dueño de medio Bonito– para dar muerte a Ramírez, termina ayudando a este a encarcelar a unos cuatreros. Cuando Francis y Quieto van al pueblo Hondonada, para probar que Winter mató a tres pistoleros en duelo leal, reciben la ayuda de Chamaco, un corpulento mexicano. Cuando consigue rehabilitar a Winter, El Zarpa vuelve con él y Chamaco a Bonito, donde proseguirá con sus tareas al servicio de la ley. (A.F.)

Platos voladores al ataque!!

Dejamos este trabajo para el final por lo atípico de su presentación, aunque también la consideramos una serie.

En 1971 una casa editora de figuritas comienza a emitir una nueva colección sobre ídolos del fútbol: las figuritas *Súper Fútbol*. En cada sobre se venden dos redonditas con los jugadores, un tarjetón con los equipos y como curiosidad una figurita rectangular que cuenta una nueva invasión extraterrestre a nuestro planeta, haciendo foco en nuestro país. Estas figuritas no se coleccionan dentro del álbum, ya que el relato de la historia figura en su reverso; la colección lleva por título «Platos voladores al ataque!!» y presenta la sorpresa de estar dibujadas nada menos que por Alberto Breccia y guionadas por HGO. El que logre reunir el total de cien estampas ordenándolas numéricamente, podrá leer en forma completa y en sus dorsos la siguiente historia. Todo comienza con la muerte de una mujer a la que le han arrancado el corazón. Este hecho, guarda un secreto más terrible todavía: los plutonianos –habitantes de Plutón– han descubierto que el corazón humano, transplantado en sus organismos les prolonga la vida en aproximadamente diez mil años. Este es el motivo de la invasión; primero atacan objetivos militares, luego las grandes ciudades y después... ¡Destrucción total...! Todo parece perdido pero la salvación llega también desde el espacio exterior. Los salvadores son los saturninos, némesis de los plutonianos. Sellada la alianza terrestre-saturnina comienza el contrataque. Ya los plutonianos han utilizado rayos mortíferos y otros que reducen o amplían las dimensiones: la tierra se ve invadida de caracoles y escarabajos gigantes, tyranosaurios y otras alimañas. Los saturninos, utilizando un gas mortíferamente risueño para los de Plutón los eliminan de la faz de la Tierra y todos festejan la recuperación. La alegría dura poco: los saturninos son ahora los que comienzan el ataque, valiéndose de uno de los anillos de su planeta. El final parece inexorable. Desde el Sur, precisamente de la Argentina, llega la nueva solución contra extraterrestres: un niño, Bocha, y un maestro de escuela, Mario Vélez, cruzan sus destinos y van al encuentro del profesor Lanús, quien ha construido una nave espacial –La Esperanza– con el fin de llegar al planeta enemigo. Mediante la instalación de un potente dispositivo quiere lograr sacar de su órbita a Saturno, para que choque con Plutón. A estas alturas nos enteramos que en el anillado planeta solo queda un habitante, el emperador Uaur, quien en realidad había enviado como soldados a la Tierra a robots teledirigidos. Bocha, junto a cinco amigos deciden asumir el desafío y logran cumplir su misión, terminando definitivamente los problemas para nuestro planeta. Los niños vuelven sanos y salvos, siendo recibidos como los héroes que son.

(A.F./H.O.)

los últimos números

A.E. Hernández (Ares): Breve historia de la caricatura en Cuba (1). Antes de 1959

A. Ferreiro, F. García, H. Ostuni, L. Rosales, N. Rodríguez Van Rousselt: H.G. Oesterheld: maestro de los sueños (7). De Roland el corsario a Galac Master

T. Dassance: La corta experiencia de *Mery K.*

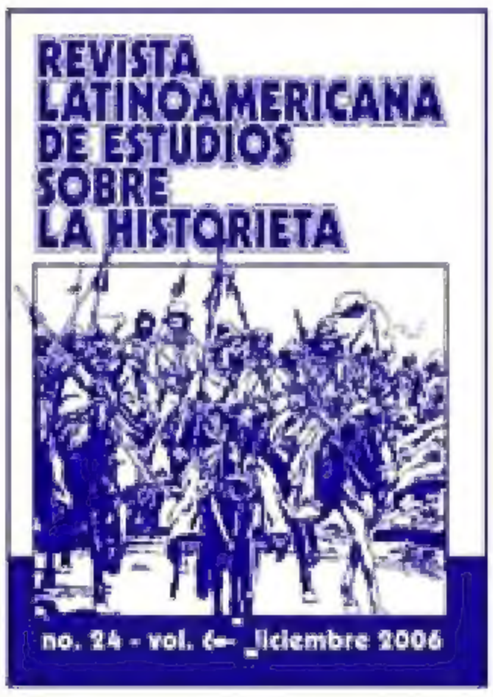
M. Pérez: Para un diccionario de la historieta en Cuba. Charla con Miguel Bonera Miranda

A.E. Hernández (Ares): Breve historia de la caricatura en Cuba (2). Después de 1959

H. Fernández L'Hoeste: De estereotipos vecinos: Memín Pinguín como una oportunidad perdida

A. Ferreiro, F. García, H. Ostuni, L. Rosales, N. Rodríguez Van Rousselt: H.G. Oesterheld: maestro de los sueños (8). Un viaje en el barco de la aventura

N. Mosquera: Humor femenino sin feminismos



Andrés Ferreiro: La historieta en Argentina. Las revistas del *continuará*

Norberto Rodríguez Van Rousselt: El *fumetto* y la historieta argentina

Hernán Ostuni, Fernando García, Norberto Rodríguez Van Rousselt, Javier Mora: Política, militancia, represión e historieta en Argentina en la década del setenta.

Roberto Barreiro: Los fanzines de historieta argentinos. Apuntes para una historia: 1979–2001

Andrés Accorsi: Los últimos 15 años de la historieta argentina

Ana Merino: Identidades variables en la historieta mexicana. Don Catarino en el espacio estereotípico de los caníbales

Roberto Elisio dos Santos: Circo Editorial y la historieta de humor en Brasil (1984-1995)

Edixon Rodríguez: Historia del cómic en Venezuela